11 DEMOS: ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, OMEGA BOOST, CROC 2 Y MÁS...

* CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
POINT BLANK 2 + G-CON 45
SILENT HILL + COMPLEMENTOS

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 33

975 Ptas. 5,87 €

MC

PREVIEW

WIP3OUT

Encuentros en la tercera fase

PREVIEW

SHAO LIN

Ocho en el ring

PREVIEW

THEME PARK WORLD

¿Atracción fatal o negocio genial?

PRIMER CONTACTO

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Abierto hasta el amanecer

00033

8 414090 112772

La revista PlayStation más vendida del mundo

Editorial

No diré que la vida no sea bella, pero nadie me negará que, en ocasiones, resulta la mar de complicada. Hay muchas cosas que deberían cambiar y que no lo harán por mucho que te empeñes, o por mucho que protesten los afectados por sus repercusiones.

Por ejemplo, la publicación de títulos de tercera división. A los usuarios de PlayStation no nos interesa cargar un bodrio en la consola, ni dejarnos ocho *talegos* en algo cuya máxima virtud será alimentar el cubo de la basura.

El proceso de creación de un juego es largo, espinoso y extremadamente caro. Se trata de un trabajo de equipo que ha de ponerse de acuerdo en infinidad de detalles, atender a las demandas de sus patrocinadores, atenerse a un equipo tecnológico concreto, a un presupuesto y a unas fechas de entrega. Es casi un milagro que surja algo productivo de unos proyectos con tanta letra pequeña.

Sin embargo, aun siendo conscientes de lo que cuesta todo esto, o precisamente por ello, no podemos entender que se invierta una sola peseta en una idea que, desde el principio, tiene todas las de perder. Podemos tolerar juegos fallidos a causa de errores de concepción, pero no tenemos por qué ser condescendientes con títulos que eran ya un fraude en papel.

Un gran producto puede obtener grandes beneficios en el mercado, pero hay que dar un importante paso previo: hay que apostar alto por su futuro, sin reparar en medios. Esa otra política, la del «tira millas», puede que resulte más rentable a corto plazo, pero termina enterrando a sus suscriptores en su propia mediocridad.

Suerte que no todos actúan bajo ese patrón, porque de otro modo tendríamos que salir pitando. Si algún día se da el caso, por favor, el último, que apague la luz.

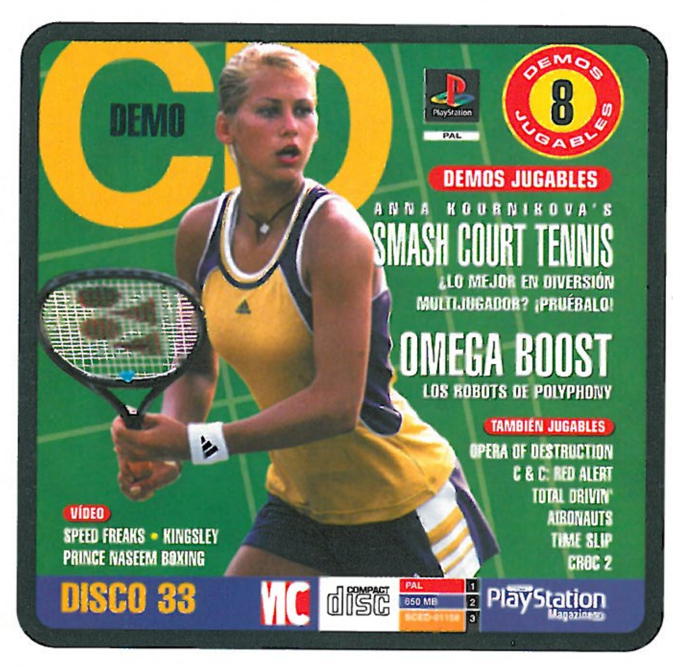
Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Otro bodegón de otoñales frutos electrónicos para tu colección. Permítase a la consola batir de inmediato el disco, tómese el pad y sírvase sin refrigerar. Guarnición opcional. *Bon appetit.*



SMASH COURT TENNIS — Jugable
Anna Kournikova presta su esbelta figura a este as del tenis para PlayStation.

OMEGA BOOST — Jugable
Shooter robótico de los geniales talentos que se esconden tras *Gran Turismo.*

CROC 2 — Jugable
Nuestro anfibio favorito vuelve al rescate de más gobbos.

AIRONAUTS — Jugable
Elévate en un estadio aéreo para disparar sobre tu encarcelado enemigo.

C&C: RED ALERT — Jugable
Un juego de estrategia que debes dominar. En realidad es muy sencillo.

TOTAL DRIVIN' — Jugable
Hazte a la carretera con esta aventura automovilística en Platinum.

SPEED FREKS — Vídeo
El último título de carreras de dibujos de Sony tiene ESTE aspecto.

KINGSLEY — Vídeo
Contempla las aventuras de un joven zorro.

PRINCE NASEEM BOXING — Vídeo
Púgiles en óptima forma, como verás.

TIME SLIP — Yaroze
Un juego basado en caracoles.

OPERA OF DESTRUCTION — Yaroze
Cuida tu ciudad del enemigo.



Sumario

30 septiembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Blanca Amorós, José Luis Coto, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Rosana Rivero, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert, Guillem Vidal.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad
Pilar González y **Montse Casero**
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

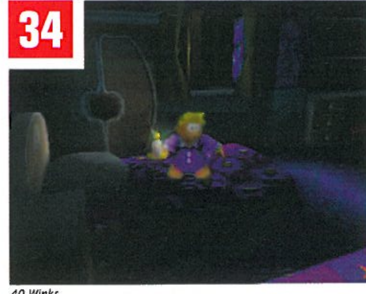
Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 





40 Winks



Die Hard Trilogy 2



Lego Racers

PRIMER CONTACTO



PREPLAY





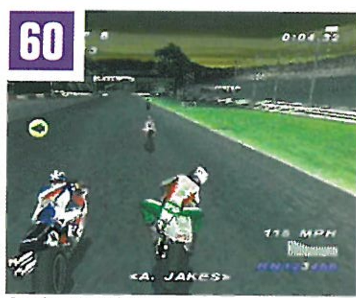
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 33


38
WWF Attitude




18
Wip3out


69
G-Police 2


60
Castrol Honda Superbike Racing




52
Theme Park World


74
Speed Freaks

58
Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

PLAYTEST



REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



WIP3OUT: EN MARCHA

SONY PRESENTA EL TRABAJO DE PSYGNOSIS

La sede central de Sony en Londres sirvió como escenario para la presentación oficial de Wip3out a mediados de julio. Chris Deering, presidente de SCEE (Sony Computer Entertainment Europa), inició la convocatoria de prensa. Kevin MacSherry, jefe de producto de SCEE, se encargó de efectuar la demostración de Wip3out, la tercera parte de una saga que ha hecho historia en PlayStation desde su primera incursión, a finales de 1995.



Alan Raistrick, director de producción, Jonathan Freedman, jefe del grupo de programación, Nicky Westcott, directora de arte, y Nino Ceraolo, jefe de producto y supervisor, se encargaron de dar respuesta a todas las preguntas formuladas por la prensa especializada.

¿Es ésta la mejor entrega de la serie? Sin duda. Los circuitos se han perfeccionado en todos los sentidos; son ocho, al igual que el número de los equipos a nuestra disposición. Psygnosis ha mejorado las armas ya existentes y ha añadido algunas nuevas. El comportamiento de las naves es más verosímil y la inteligencia artificial de las máquinas oponentes incorpora errores, a diferencia de las perfectas trayectorias que llevaban a cabo en los anteriores títulos.

El ambiente de *Wip3out* también ha sufrido variaciones. Los entornos son de colores oscuros y la iluminación es más realista. La supresión del *pop-up* (aparición súbita de elementos en pantalla) es completa, y los gráficos en alta resolución proporcionan una experiencia de juego excepcional.





Sony puso 12 consolas a disposición de la prensa para que pudiésemos verificar lo expuesto por el equipo de programación. La música, como de costumbre en la serie *WipEout*, es estupenda, los tiempos de carga son increíblemente cortos y la escala de detalle te dejará con la boca abierta. Dirígete a la página 18 para leer nuestro reportaje, y espera un análisis completo en tu *PSMag* 34.

ESTO ES FÚTBOL

PROMETEDORA INCURSIÓN DE SONY EN EL FÚTBOL PARA PLAYSTATION

El Club Cobden, sede de la F.I.F. Pro (Federación Internacional de Fútbol Profesional), fue el lugar escogido por Sony para presentar Esto es Fútbol, un título que ha supuesto una auténtica sorpresa para la prensa especializada, tanto por el secretismo en que se ha visto envuelto su desarrollo como por su calidad.

Esto es Fútbol es la culminación de dos años de trabajo. Jason Falk, jefe de producto, habló del objetivo del equipo: nada de carreras locas, pases a ciegas o porteros que detienen el balón en jugadas imposibles a causa de una pobre inteligencia artificial. «El juego debía mostrar las excelencias del deporte rey combinadas con la sencillez y la pasión que el fútbol llega a despertar», aclara.

Según Dominic Cahalin, uno de los diseñadores del juego, todos los movimientos se han programado a partir de modelos auténticos. «Las jugadas y los movimientos de los jugadores son idénticos a los que observamos en el campo», afirma, «y, una vez en juego, podremos organizar el ataque, regatear, movernos a la velocidad del rayo o simplemente driblar a nuestros oponentes hasta encontrar la situación adecuada. *Esto es Fútbol* proporciona la experiencia definitiva y constituye el título de fútbol para PlayStation más real de todos los tiempos».

El sistema de control es intuitivo y la información que se nos brinda durante el juego es suficiente para conocer la situación en cada momento sin distraer nuestra atención. La base de datos contiene más de 5.000 jugadores, 235 equipos —que, por supuesto, puedes editar—, 13 estadios internacionales, dos localizaciones secretas y más de 20 ligas y torneos mundiales.





La inteligencia artificial refleja las principales características de los jugadores para contribuir en la sensación de realismo. También podremos editar las ligas y torneos o, lo que es lo mismo, crear nuestro propio campeonato o liga. En cuanto a la opción multijugador, está preparada para dar acceso a un máximo de ocho usuarios de manera simultánea. *Esto es Fútbol* fluye a 25 *frames* por segundo y da soporte al formato de televisor panorámico *(widescreen)*. Si tienes uno de éstos en casa, prepárate para disfrutar de una visión de película.

Además, la opción de *replay* nos permitirá no sólo observar las jugadas desde cualquier ángulo, sino a cualquier velocidad, gracias a una interfaz sencilla. Y, claro, podremos guardar nuestros goles más espectaculares.

El español Luis Fernández López, miembro del equipo de programación de *Esto es Fútbol*, reveló a *PSMag* uno de los principales problemas surgidos durante el desarrollo: «La consola tiene tan sólo dos megabytes de memoria. Eso, en ocasiones, resulta bastante limitado para lograr que semejante cantidad de polígonos y recursos gráficos discurran con fluidez en pantalla. De hecho, si observáis con atención, veréis que incluso el fondo del estadio está diseñado en alta resolución». Sin embargo, parece que el equipo ha conseguido superar las restricciones.



Ángel González Ucelay, periodista deportivo de la cantera de José María García, protagonizará los comentarios de la versión española de *Esto es Fútbol*. Lo tendrás a tu disposición en octubre. Análisis completo en breve.

FORMULA 1 '99: EN PAÑALES

¿HA TOCADO TECHO LA F1 EN PLAYSTATION?

El mes pasado te ofrecimos un reportaje sobre el desarrollo de F1 '99 de la mano de Studio 33. La presentación de Sony en Gran Bretaña nos permitió verlo de nuevo en funcionamiento. ¿Servirá para algo este tercer cambio de manos en el equipo de programación? Quizá sea demasiado pronto para hablar...

Simon Rutter, director del proyecto *F1 '99*, y Clemence Wangerin, jefe de producto, nos hablaron de las diferencias entre las entregas, de las incorporaciones (entre ellas, la del circuito de Sepang, en Malasia) y sobre todo del nuevo motor del juego.

Ralph Ferneyhough, programador jefe, aclaró los detalles relativos a su trabajo. Habló de los gráficos en alta resolución, los modelos utilizados, mucho más realistas, y el efecto de velocidad, del que aseguró que superaba al proporcionado por las anteriores entregas de la serie. «La inteligencia artificial se ha programado teniendo en cuenta el comportamiento real de los pilotos y escuderías representadas en el juego», declara Ferneyhough.

Además de la IA, el equipo de Studio 33 afirma haber trabajado duro en la influencia de los cambios atmosféricos en el comportamiento de los vehículos. «El realismo que esto suministra», explica uno de sus componentes, «conseguirá implicar tanto a jugadores ocasionales como a los aficionados a la simulación». A ello probablemente contribuirán los efectos de sonido, que corresponden a grabaciones del rugido de los motores auténticos.

Studio 33 parece querer lograr un paso intermedio entre el arcade y la simulación. La demostración del juego no puede decirse que fuese muy aclaratoria al respecto, y la beta con que contamos está todavía en una fase muy temprana de desarrollo. De momento, los cambios respecto a *F1 '98* no son notorios, pero puede que hayan ocurrido milagros para cuando el título aparezca en el mercado el próximo mes de octubre...







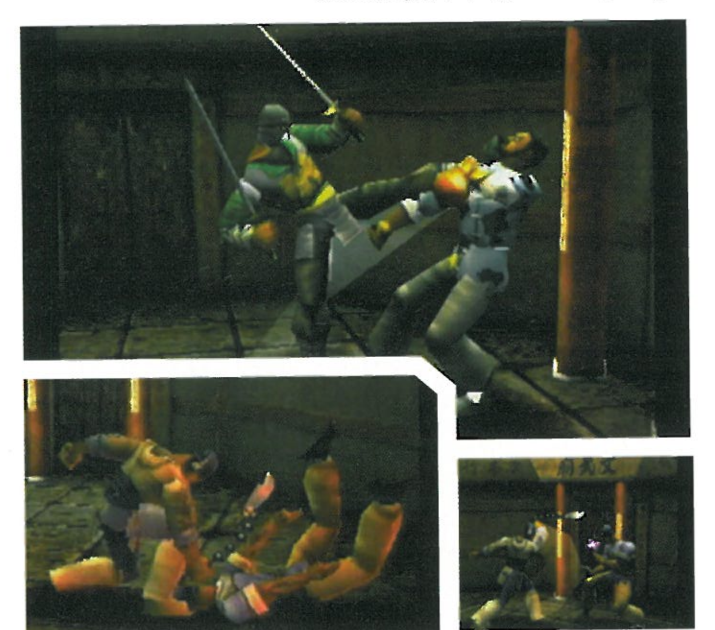
Toy Story 2: basado en la segunda película de Pixar sobre Buzz y Woody.

ACTIVATE 99: «A EDIMBURGO, POR FAVOR»

ACTIVISION NOS PRESENTA A SUS CRIATURAS

Activate. Así es como se denomina el evento que la casa editora Activision, cuyos productos distribuye Proein en España, organiza por su cuenta desde hace dos años para presentar sus próximos lanzamientos. La iniciativa surgió tras la renuncia de la compañía a asistir al ECTS, la feria europea de software de entretenimiento que se celebra en Londres anualmente a principios de septiembre. Activate 99 tuvo lugar en otro castillo, esta vez en Escocia.

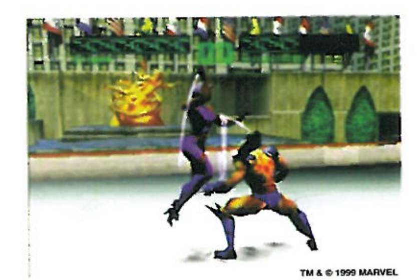
Lo primero que vimos allí fue *Wu Tang: Shaolin Style*, un juego de lucha protagonizado por los integrantes del grupo de *hip hop* estadounidense Wu Tang Clan. ¿Quieres una buena noticia? El motor está basado en el que poseía *Thrill Kill*, aquel *beat 'em up* de Paradox —los encargados de *Wu Tang*, precisamente— que nadie se aventuró publicar por supuesto exceso de violencia. *Wu Tang* incluye tres modos: entrenamiento, arcade y un tercero en el que trazarás tu propio camino hasta llegar al jefe final. El jugador podrá escoger entre los nueve miembros del grupo, famosos por sus excentricidades y por su interés por las artes marciales. Los escenarios de lucha son 10, aunque podrás optar por recorrer 36 salas, cuyo número escogieron los programadores por aquello de hacerlo coincidir con la cantidad de puntos de impacto mortales que comprende el organismo de tu luchador. En cuanto al repertorio de golpes de los muchachos, no te preocupes...



Wu Tang: Shaolin Style: Thrill Kill se reencarna...

Otro de los títulos que Activision prepara es *Toy Story 2*, la licencia de la secuela de dibujos animados de Pixar. El juego se lanzará a principios del 2000, justo con el estreno de la película. Se tratará de una aventura en 3-D en la que encarnas a Buzz Lightyear en su intento por salvar a Woody de un coleccionista de juguetes.

Pero nos intrigaba más qué podía estar haciendo la compañía con *Quake II*, que ha vuelto a sufrir retrasos y no aparecerá hasta principios de octubre en nuestro país. La versión PlayStation del célebre título de id Software para PC ya nos fue presentada durante la primera edición de Activate, en julio del año pasado. ¿Qué diablos ha pasado con él? HammerHead, la compañía de desarrollo —que el año pasado diseñó el limitado *shooter* en primera persona *Shadow Master*—, desechó a última hora el motor original y empezó prácticamente desde cero. ¿Ha valido la pena? No vamos a opinar sobre eso hasta que no contemos con una beta, e id Software, que detenta la licencia, no parece proclive a proporcionarla a la prensa a corto plazo. ¿Por qué será? Lo que sí diremos de momento es que la versión PlayStation incluye 20 niveles distribuidos en cuatro misiones y un nuevo género de enemigos respecto a la versión PC: unas pseudo arañas con muy mal genio. La opción multijugador permite la participación de entre dos y





X-Men: los héroes de Marvel en 3-D.

cuatro jugadores en el modo *deathmatch*, pero también contaremos con un modo *teammatch* y uno versus. Nuestra primera impresión tras la demostración fue favorable, pero ya tendremos tiempo de buscarle al gato los pies que hagan falta.

En el campo de los simuladores deportivos, Activision editará los próximos títulos de baloncesto y hockey de Fox Sports: *NBA Basketball 2000* y *NHL Championship 2000*. La verdad es que en este terreno todo parece inventado, y lo único que pudimos apreciar fue la actualización de datos y la ampliación del número de opciones. Pero nos gustó la posibilidad de convencer al árbitro en ambos títulos para que fuese mucho más permisivo...

Uno de los trabajos que nos interesaba conocer a fondo era *Tony Hawk's Skateboarding*, el título de Neversoft —los chicos de *Apocalypse* y *MDK*— que ya te presentamos el mes pasado en esta misma sección. Podremos escoger entre nueve reproducciones de otros tantos *skaters* auténticos que han colaborado intensamente con el equipo de desarrollo, entre ellos el propio Tony Hawk, obviamente, y personajes como Bob Burnquist, Kareem Campbell o Jamie Thomas.

Ya mencionamos el sistema de control en *PSMag* 32: las combinaciones de cruceta con Círculo y Cuadrado más algunos combos para cada personaje dan lugar a montones de acrobacias espectaculares y tremendamente realistas. Ahora conocemos algunas características más: contaremos con un modo Carrera en el que empiezas como un *skater* callejero que puede llegar a convertirse en una estrella; un modo a pantalla partida para dos jugadores; y un modo contrarreloj. Toparemos con áreas secretas, atajos y puntos de difícil acceso, y los escenarios abarcan desde muelles a escuelas y zonas urbanas con tráfico abundante.

Pronto te suministraremos más detalles. *Tony Hawk's Skateboarding* saldrá a la venta a principios de octubre.

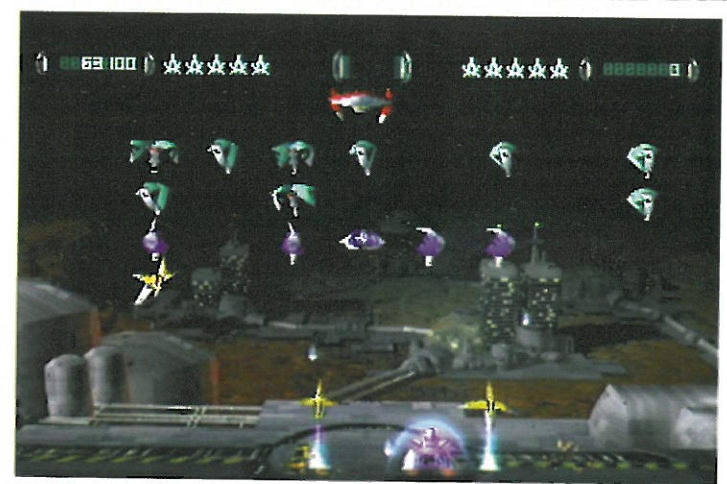
Tuvimos ocasión de contemplar varios títulos más, como *X-Men*, otro de los que se nos mostró en la pasada edición de Activate. Por entonces estaba en una fase muy prematura de desarrollo. El *beat 'em up* en 3-D basado en los cómics de Marvel nos permitirá interactuar con ciertos elementos del decorado. Podremos escoger entre 12 personajes, aunque hay alguno de ellos oculto. En el cómic, ocho de ellos eran buenos y cuatro malos, pero en el juego todos tienen su *alter ego*. El año que viene se prevé también el estreno de una película basada en ellos. Esperemos que no sea un bodrio. Al menos, se rumorea que la protagonizarán actores de primera división. Ya veremos...

Space Invaders, el matamarcianos clásico de recreativa, ha recibido un *lifting* 3-D de la mano de Z-Axis y está casi a punto de llegar. Contiene 100 niveles ambientados en Plutón, Saturno, Marte y la Tierra, con terrenos dinámicos y elementos del decorado interactivos. Nos esperan rayos láser infrarrojos, lanzallamas y bombas de neutrones, más *power-ups* y armas especiales en cada uno de los mundos. Podremos jugar en modo cooperativo o bien en rivalidad con un colega, y deberemos enfrentarnos a 18 especies de aliens y a 10 jefes. El juego incluye una réplica del arcade original, más dos mundos ocultos con 20 niveles extra.

Vigilante 8: Second Offence, la secuela del título de combate y destrucción al volante desarrollado por los estadounidenses Luxoflux, se lanzará al mercado español en noviembre. Deberemos superar desafíos y conseguir diversos objetivos mientras nos enfrentamos a combates a muerte en unos espacios totalmente interactivos. El modo Quest del original se ha ampliado, y encontraremos







***Space Invaders*: resurrección tridimensional de un clásico.**

nuevos *power-ups*, armas, movimientos especiales y modos de juego. La secuela contiene más detalles gráficos, como niebla, efectos de agua, luces de freno y explosiones más espectaculares.

Activision nos despidió con un vistazo a su título de batallas espaciales basado en *Star Trek*. No será el último de esta serie, puesto que la compañía ha adquirido los derechos de la licencia para los próximos 10 años. *Star Trek: Red Squad* cuenta en su desarrollo con la colaboración de dos de los diseñadores de *Colony Wars*. El juego todavía está en pañales y ni siquiera tiene prevista fecha de lanzamiento. Pronto te facilitaremos más detalles sobre todos estos títulos.





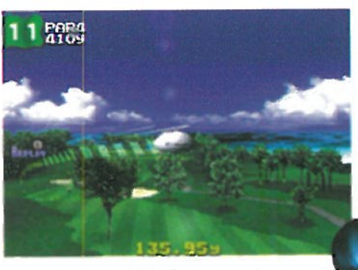


***Star Trek: Red Squad* todavía está en fases iniciales de desarrollo.**

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE プレイステーション™

MIENTRAS LOS QUE ESTABAN DE VACACIONES SE TOSTABAN AL SOL, NUESTRO CORRESPONSAL EN JAPÓN PREPARABA UNA FUENTE DE COMIDA DIGITAL PARA NUESTROS DEDITOS...







Everybody's Golf 2: vuelven los espacios abiertos del fabuloso simulador de golf de PlayStation. ¿Podrás esperar?

EVERYBODY'S UNA MINA

Dos años atrás, SCE sorprendió a multitud de usuarios de PlayStation al sacar un juego de golf de estilo arcade: *Minna No Golf*, conocido en España como *Everybody´s Golf*. En Japón, *Minna No Golf* rompió todos los récords de ventas al alcanzar, a principios de este año, casi dos millones de juegos vendidos. Su equilibrada jugabilidad y la estética cómic de los gráficos conquistaron rápidamente el corazón de los usuarios (el golf sigue siendo un deporte muy popular en Japón) por lo que los fabricantes, Camelot, diseñaron una secuela. El productor ejecutivo de *Minna No Golf 2*, Yasuhide Kobayashi, nos lo describe: «Cuando ves el juego por primera vez enseguida te das cuenta de que es diferente. Quería hacer un juego que pareciese muy japonés».

Además de la remodelación gráfica a la que ha sido sometido, incluye también conjuntos de palos distintos, la posibilidad de escoger entre diferentes pelotas y toda una serie de detalles que tienen que ver con las diferentes épocas del año. Kobayashi-san nos los explica: «Los jugadores podrán escuchar el canto de las cigarras en verano, ver las hojas secas en otoño o jugar bajo la nieve en invierno. Estas mejoras tienen que ver con los gráficos, pero también trabajamos para mejorar las características del juego; en verano, por ejemplo, el *rough* es mucho más espeso, y en invierno el viento sopla más fuerte, pero el *rough* no es tan grande, por lo que es más fácil sacar la bola.» El juego contará con 13 personajes y dispondrá de cinco juegos de palos y seis tipos de bola diferentes para, una vez superado el Tour Mode, ir dando golpes por diferentes campos y en cualquier época del año.





Everybody's Golf 2: lindo como un gatito, pero ahora con garras aún más afiladas.



VÍSTETE DE VALKEN

La máxima por la que se rigen los fabricantes Masaya es que, en un juego, nunca hay bastantes robots mecánicos gigantes. Así que no debe sorprendernos que Masaya esté poniendo al día para PlayStation el clásico de robots pistoleros en 2-D *Valken*. *Assault Suit Valken 2* es un RPG de combate que combina la conversación con tus compañeros pilotos y los combates por turno, en los que tú controlas tu propio androide, mientras la CPU hace lo propio con el resto de luchadores metálicos.

La acción es bastante básica, puedes elegir entre movimiento, ataque y defensa, pero prepárate para ver grandes explosiones y nutrir el arsenal que tienes en el trasero con cantidades ingentes de armamento pesado. El juego consta de 50 niveles durante los que tú y tus compañeros de hojalata os aporreáis en el planeta Júpiter.

Pese a no ser demasiado conocida en España, Masaya se ha ganado un nombre en Japón gracias a la saga *Langrisser*. Aún así, y en nuestra humilde opinión, *Assault Suit Valken 2* probablemente no será el juego que proporcione a la firma japonesa el reconocimiento europeo.





Assault Suit Valken 2: ¿por qué se pelean estos robots gigantes? ¿No saben ser colegas?

VANDALISMO

Tras una cautelosa reacción inicial, *PSMag* se decidió a mostrar su apoyo al juego de rol estratégico *Vandal Hearts* y le dedicó los halagos que un 9/10 se merece (*PSMag* 7). Dos años después del lanzamiento en Japón del juego original, Konami ha producido una secuela que combina la acción de los combates en tiempo real, la puntuación de golpes, hechizos y un arsenal digno de los *Die Hard*.

El uso del sistema por turnos en los combates fue la única queja que mucha gente expresó con respecto a *Vandal Hearts*, que aparte de eso era un juego de estrategia, con historia y muy bien diseñado. En esta ocasión, los jugadores podrán desplazar sus unidades al mismo tiempo que el enemigo, forzándole así a tomar decisiones sobre qué dirección seguir o qué efectivos utilizar en sólo unos segundos. Una vez todos los personajes han ocupado sus posiciones, la batalla puede comenzar con la entrada en acción de los luchadores, más ligeros y rápidos, aunque vulnerables ante contrincantes bien armados.

El protagonista del juego se llama Yoshua, un joven guerrero en busca de su amada, Adel. La amplia mejora que se ha llevado a cabo en los gráficos de esta versión hace que los más de 100 hechizos de que dispone, en su mayoría hechizos de dragón, luzcan con todo su esplendor. Con su nuevo argumento, su renovada apariencia y su revolucionario sistema de batalla, *Vandal Hearts 2* bien podría ganarse nuestro afecto.





Vandal Hearts 2: el primero era muy bueno y éste parece aún mejor. Próximo lanzamiento en tu tienda PlayStation más cercana...





Guitar Freaks: Beat Mania para melenudos. ¡Toma rift, colega!

FUNKY FREAKS

Atención, guitarristas! Si Konami decide lanzar en España lo último de la serie *Beat Mania*, *Guitar Freaks*, tendréis la oportunidad de poner a prueba vuestro talento virtual. *Guitar Freaks* parte del mismo sistema de juego que *Beat Mania*, pero lo realmente innovador es el mando en forma de guitarra, ideal para aquellos que quieran pasarse el día en casa punteando sin parar.

En el modo de práctica podrás tomar toda una serie de lecciones para aprender a tocar. Una vez hayas pasado al nivel experto se te pedirá que interpretes seis piezas musicales punteando el mando al son de las señales que aparecen en pantalla. Puedes incluso involucrar a tus amigos en una batalla de solos para ver quién de vosotros es el nuevo Hendrix y quién es una víctima del factor Clapton.

Beat Mania es muy conocido en Japón, pero ¿llegará a España? *PSMag* te mantendrá informado.



Guitar Freaks: bonita Gibson, tío.



LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – LOS MÁS VENDIDOS

1. ***Dance Dance Dance Revolution*** (Konami)
2. ***Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard*** (Culture Publishers)
3. ***Culdcept X Version*** (Media Factory)
4. ***World Stadium 3*** (Namco)
5. ***Simple 1500 Series Vol 1: The Mahjong*** (Culture Publishers)
6. ***Omega Boost*** (SCEI)
7. ***Bust A Move 2*** (Enix)
8. ***Minna No Golf: The Best*** (SCEI)
9. ***Saga Frontier II*** (Square)
10. ***Super Robot Taisen F*** (Banpresto)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
2. ***Legend Of Mana*** (Square)
3. ***Persona 2*** (Atlus)
4. ***Ark The Lad 3*** (SCEI)
5. ***Rival Schools 2*** (Capcom)

TOP 5 – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Final Fantasy VII*** (Square)
3. ***To Heart*** (Aquaplus)
4. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
5. ***Tokyo Majin*** (Asmik Ace Entertainment)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

LUCHADOR SUBARU

Toshinden, el primer juego de lucha en 3-D de PlayStation vuelve bajo la apariencia de *To Shin Den Subaru* (en efecto, *Battle Arena Toshinden 4*). Este nuevo juego cuenta con nueve personajes nuevos, además de algunos ocultos, y nos ofrece un sistema de batalla en equipo inspirado en la saga *King Of Fighters* de SNK.

Además de los modos convencionales de combate y práctica, también habrá opciones de Time Attack, historia, supervivencia, Database y premios (las dos últimas aparecen una vez se ha superado el juego).

Una modificación que quizá disguste a algunos: Takara ha vuelto a introducir aquellos rings elevados de antaño en los que saltar demasiado podía significar caer al vacío. De hecho, puedes hacer que las dimensiones del ring cambien aleatoriamente durante el combate, por lo que resulta un poco más difícil calibrar bien los movimientos aéreos.

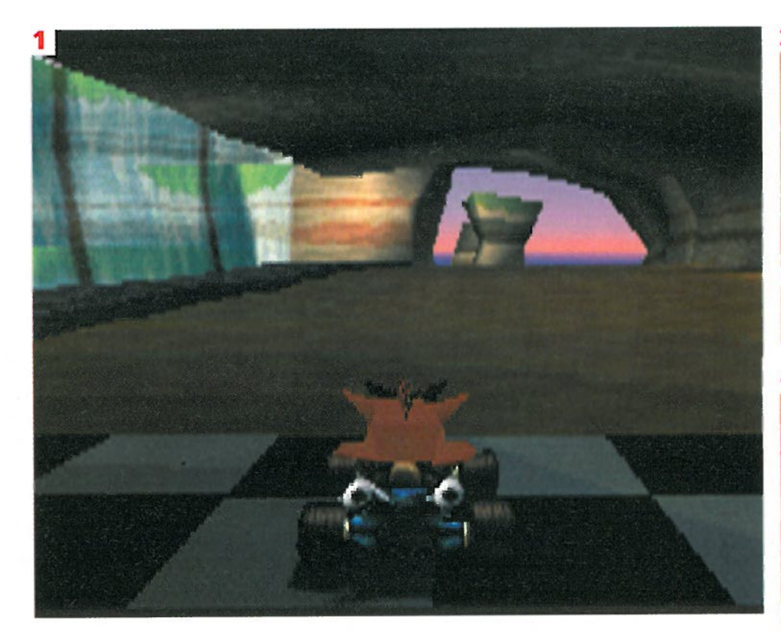
El juego dispone además de siete subjuegos, multitud de pantallas argumentales estilo manga y un montón de efectos luminosos. A pesar de que aún no es competencia para *Tekken*, es probable que consiga el voto de los aficionados a las luchas de fantasía.





Battle Arena Toshinden 4: el primerísimo *beat 'em up* en 3-D ha vuelto. Además del pelo azul eléctrico, un personaje tiene un cerdito negro. Marrano...

1



2 3



4



SPYRO 2, CRASH TEAM RACING Y *EXPEDIENTE X*: AL CAER

SONY DESVELA EN QUÉ ANDA SU DIVISIÓN YANQUI...

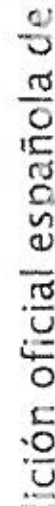
En efecto, la gran «S» nos pilló por las orejas y se nos llevó a Los Angeles, con el calor que hace allí. Nosotros, pobres ratas de redacción, nos paseamos el pañuelo por la frente y pusimos al mal tiempo resignada cara. Aquí está la crónica de nuestro periplo...

¿Qué te sugiere California? Estrellas de Hollywood, sol, playas kilométricas del Pacífico, surfistas aceitosos, *Los vigilantes de la playa*, modelos rebozadas en silicona... Sí, vale, todo eso está muy bien, pero ¿sabías que algunos de los desarrolladores más importantes de títulos para PlayStation tienen su cuartel general en Los Ángeles? Pues sí. Por ejemplo, Naughty Dog, los de la serie *Crash Bandicoot*, que ahora se dedican en cuerpo y alma a *Crash Team Racing*, el juego de carreras basado en los mismos personajes del que llevamos hablándote algún tiempo (ver Primer Contacto en *PSMag* 31).

CTR aparecerá en diciembre, pero Naughty lleva trabajando en él desde mayo del año pasado. En su sede organizó una partida para cuatro jugadores vía MultiTap para que comprobáramos qué pretendían con él: carreras alocadas en busca de *power-ups*, disparos y atajos múltiples para llegar el primero a la meta. El sistema de control es parecido al de *Mario Kart*: un botón para acelerar, otro para frenar y un tercero de salto para sortear obstáculos. El juego cuenta con cinco modos: Aventura, Time Trial, Versus, Grand Prix y Battle, y tienes la posibilidad de escoger entre ocho personajes distintos, como el propio Crash, su hermana Coco o Tiny el tigre, además de varios personajes secretos que incrementan la cifra inicial a un total de 15. Vimos un esbozo del jefe final, una especie de alien con un aspecto nada encantador.

Los desarrolladores han dotado a *Crash Team Racing* con un nuevo motor de juego y han creado una nueva tecnología para las modalidades de dos, tres y cuatro jugadores, la misma que utilizarán para PS2. Gracias a esta nueva técnica, Naughty afirma que los escenarios pueden diseñarse con un mayor nivel de detalle y no se pixelan lo más mínimo, además de contribuir a mejorar la sensación de velocidad.

Hay 16 niveles principales y dos secretos, así como tres modos de dificultad diferentes. En algunos niveles puedes encontrar hasta tres atajos. Cada carrera exige diferentes habilidades. Podrás poner a punto las ruedas de tu vehículo, recoger un montón de *power-ups* y apro-



ACERCA DE PS2...

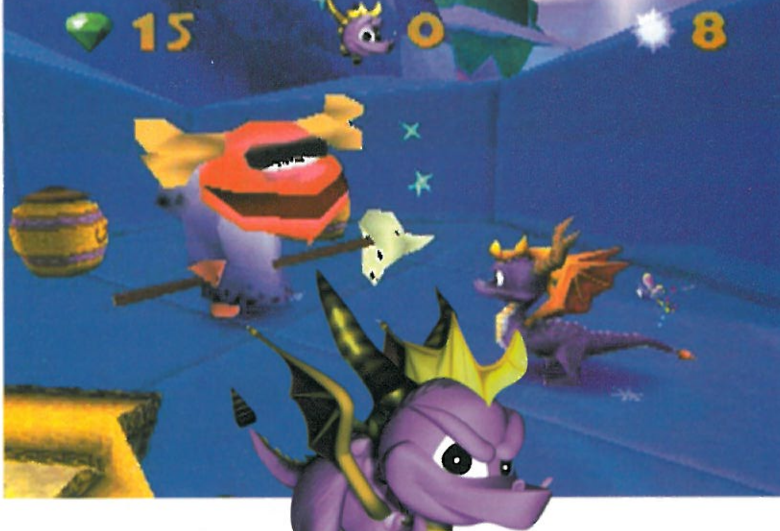
Phil Harrison, vicepresidente de Relaciones con Terceras Compañías e I+D de SCEA, dio respuesta a algunas de las preguntas que formulamos en nuestro viaje a Los Angeles acerca de la futura consola.

«La Sucesora» se presentará en Japón en el marco del Tokyo Game Show de mediados de septiembre, así que tampoco se nos quisieron brindar demasiados detalles: ni una palabra sobre el aspecto, el nombre definitivo o el precio de la máquina.

Lo que sí confirmó Harrison fue la no inclusión de módem interno en PS2. Los juegos de la consola actual tampoco tendrán mejor aspecto en la nueva plataforma ni se reducirá su precio y, en cuanto a los títulos para PS2, además del apartado lúdico existen proyectos para el diseño de software interactivo que permita al usuario extraer un mayor rendimiento de su consola (programas de diseño gráfico, por ejemplo). En la actualidad hay más de 100 títulos en desarrollo para PS2. Sony está trabajando, por otra parte, en un nuevo sistema antipiratería. El mercado mundial seguirá dividido como hasta ahora en tres sectores principales: Estados Unidos, Europa y Japón.

Harrison también comentó que hay planes para el uso del Emotion Engine en la industria del PC, pero no podía desvelarnos nada más concreto. Tampoco nos preocupa. En cambio, nos preocupa la fecha de lanzamiento de PS2 en Europa, que podría demorarse hasta septiembre del año 2000, justo cinco años después del lanzamiento de la consola original.





vechar cuatro tipos de turbos, entre ellos el *powerslide* y el *turbo ramp*. Será vital recoger manzanas, podremos disparar contra nuestros contrincantes y lanzarles las célebres cajas de TNT, utilizar un escudo que sirve a la vez como arma e incluso volvernos invisibles. Espera un PrePlay en breve.

¿Te suena Insomniac? Es otro de los estudios de desarrollo con sede en Los Angeles. Son los chicos de *Spyro The Dragon*, y ahora están ocupados con la segunda entrega de este plataformas. De esta secuela sí que nos llegó a tiempo una beta jugable, de modo que encontrarás un PrePlay en la página 48 de este número, y tendrás el título en las tiendas a principios de noviembre. El malvado Ripto sigue en sus trece y ha ideado otro plan para destruir el mundo del pequeño dragón, así que su misión consiste en salvarlo de nuevo. En esta ocasión, Spyro aprenderá nuevas habilidades, como escalar, nadar o bucear. El número de enemigos con los que te enfrentarás ha crecido, pero también hay cantidad de personajes que te guiarán a lo largo de los 24 niveles.

La principal novedad de *Spyro 2* radica en la inclusión de misiones secundarias en cada nivel. No sólo deberás recoger cristales y hacerte con el talismán o el orbe al final del nivel, además tendrás que someterte a subjuegos: puzzles, localización de áreas secretas, pequeños partidos de hockey...

Otra de las compañías que visitamos fue Henson Company, los creadores de series como *Los Teleñecos*. Y justamente en estos personajes se basa el título que están diseñando los chicos de Travellers Tales para PlayStation. Su nombre es *Muppet Racer*, y está ambientado en las distintas películas protagonizadas por los muñecos que conocimos a través de *Barrio Sésamo*. La última de las películas, *Muppets From Space*, se estrenará en Europa las próximas Navidades.

Travellers Tales ya se encargó de la programación de *Rascal* y *Bichos* para PlayStation. No es que sea un historial como para lanzar las campanas al vuelo, y lo cierto es que la primera impresión que *Muppet Racer* nos causó tampoco fue espectacular. Aun así, tendremos que concederle el beneficio de la duda, porque todavía está en fase inicial de desarrollo y está previsto para lanzamiento hasta principios del 2000.

El juego contendrá numerosos niveles y podremos escoger entre 16 personajes distintos. Cada uno de ellos dispone de su propio vehículo, con características específicas. Habrá pistas de *bonus* y la tira de *power-ups*, así como opción para dos jugadores. Y, si te cansas de competir, podrás limitarte a explorar los escenarios en busca de áreas secretas.

Después de *Speed Freaks*, *CTR* y *Muppet Racer*, parece claro que los desarrolladores dedicados a la plataforma PlayStation se empeñan en diseñarnos un *Mario Kart*. Qué idea tan extravagante.

En los estudios de Fox Interactive —el edificio en que se rodó nada menos que *Jungla de cristal* y que sirve de plató en estos momentos para la serie *Expediente X*— se nos mostró el juego basado (libremente) en las correrías de Mulder y Scully. Se han invertido en su desarrollo cuatro años y medio: suerte que la serie sigue en antena y no hemos tenido que contemplar incongruencias como la del lanzamiento de *Spice World*...

La aventura gráfica, sobre la que ya mencionamos algunos detalles en la sección *Loading* del mes pasado, contiene 30 escenarios y, según Fox, nos llevará una media de 40 horas terminarlo. Combina la perspectiva en primera y tercera persona, así como momentos de acción con otros más estratégicos. *Expediente X* estará doblado en castellano por los mismos actores de doblaje que prestan su voz a los personajes de la serie. Ocupará las estanterías, si no se producen retrasos, a finales de este mismo mes de septiembre.



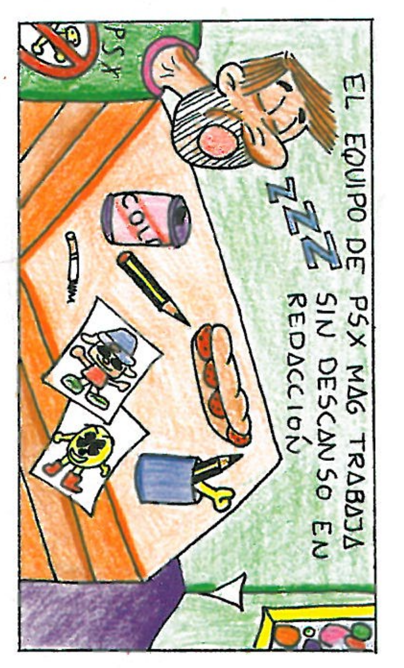


PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

E¡ste mes nos lo hemos pasado pipa! **Juan Antonio Baz Romero,** de Parque Alcosa (Sevilla), nos ha enviado lo que ves aquí: su versión de lo que ocurre en la redacción de *PlayStation Magazine.* Un cómic absolutamente genial. ¡Ha conseguido que la directora nos abriese un expediente por filtraciones a los lectores! ¿Quién diablos te ha contado todo esto? Estamos impresionados, y encima tus dibujos nos evocan nuestras ávidas lecturas de los tebeos de Ibáñez. Hemos estado pensando que tanto esfuerzo merece un reconocimiento por nuestra parte, aparte de su publicación. Una camiseta de *PlayStation Magazine* no estaría mal, así que haremos *flash back* y enviaremos una a cada uno de los artistas invitados a esta sección desde el comienzo de los tiempos. Y así será también de ahora en adelante. ¡Hagan juego, señores, hagan juego!

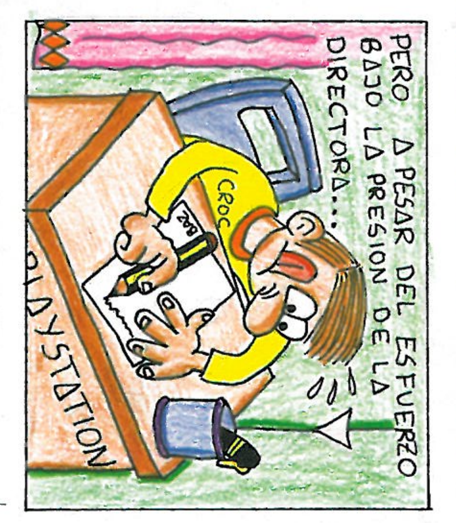






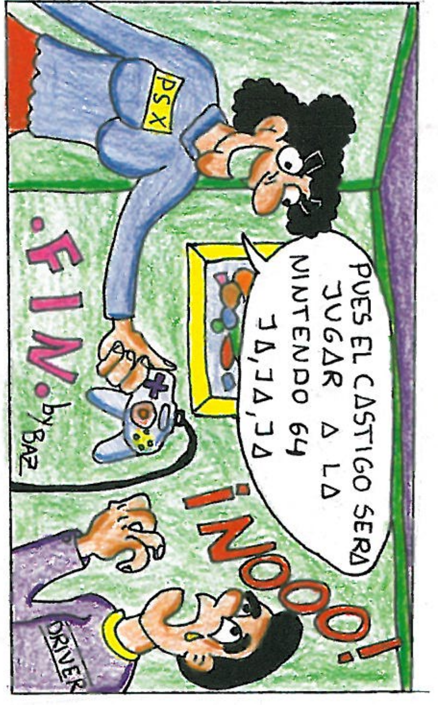












VUDÚ Y CARRERAS

ACCLAIM PRESENTA *SHADOWMAN* Y *RE-VOLT*

La sede de Acclaim en Madrid acogió el 29 de julio la demostración de dos de los títulos que la compañía piensa lanzar en nuestro país a lo largo de septiembre. Y también nos enteramos de otras cosas...

Por ejemplo, de que Acclaim ha fundado un nuevo estudio en Gran Bretaña con el nombre de Acclaim Studios Stroud. Está formado por 26 ex empleados de Psygnosis, que participaron en el desarrollo de títulos como *G-Police* y *G-Police 2*, y se centrarán sobre todo en la creación de juegos para PlayStation.

José María Martín, jefe de producto, Sigfrido Buttner, director de marketing, y Alberto López, productor asistente, conforman el equipo que se encargó de la presentación de *Shadowman* y *Re-Volt*. No vamos a contarte mucho más de *Shadowman* que no sepas, ya hemos hablado de él en números anteriores y puedes dirigirte a la página 44 para leer nuestro PrePlay. Sólo te recordaremos la curiosa capacidad ambidextra del antihéroe: con el Dual Shock podremos manejar cada una de sus manos de manera independiente.

En cuanto a *Re-Volt*, el título de carreras de coches teledirigidos, José María Martín aseguró que ha sido sometido al veredicto de aficionados a la conducción real de este tipo de vehículos. Según Martín, todos ellos se mostraron satisfechos con el grado de autenticidad que el juego transmite. Podremos escoger entre 28 modelos, cada uno con características y comportamiento propios, y circularemos a lo largo de 14 circuitos en siete entornos diferentes, más cuatro diseñados especialmente para la opción multijugador, si bien podrán ser más, porque *Re-Volt* cuenta con editor de pistas. Los cochecitos de juguete irán recogiendo armas y *power-ups*, y entre el arsenal encontraremos desde globos de agua a rayos eléctricos.

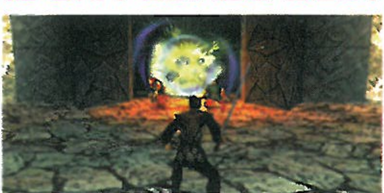
Por cierto: Acclaim, en colaboración con la cadena Centro Mail, ha organizado un concurso en torno a este título. Acércate a cualquier establecimiento Centro Mail y compite por la mejor puntuación del país. Tienes tiempo hasta el 25 de septiembre. Los ganadores se llevarán a casa coches teledirigidos, juegos *Re-Volt*, camisetas y modelos a escala. ¡Suerte!



¡VIVEN! PARECE MENTIRA...

3DO QUIERE UN PEDAZO DEL PASTEL PLAYSTATION

Fundó Electronic Arts, diseñó John Madden Football y se convirtió en una leyenda a pesar (o a causa) del estrepitoso fracaso de su innovadora consola de 32 bits. Trip Hawkins es el eterno inconformista de los videojuegos y el actual presidente de The 3DO Company, la editora que se dispone a traernos títulos como Army Men, Crusaders Of Might & Magic y High Heat Baseball 2000 a PlayStation.







The 3DO Company publicará sus títulos PC en PlayStation. Arriba: *Crusaders Of Might & Magic*; inferior izquierda: *High Heat Baseball 2000*; inferior derecha: *Army Men*.

La consola con formato CD de Trip, la 3DO, fue una precursora de PlayStation que se fue al garete debido a un marketing y un software inadecuados. Durante los años transcurridos desde entonces, The 3DO Company se ha reagrupado y se ha reinventado a sí misma como editora, granjeándose un pequeño pero significativo hueco en el mercado de juegos para PC.

Ahora, la empresa está ansiosa por introducirse en el mundo PlayStation con una lista de lanzamientos basados en sus éxitos en PC. *Army Men* es un juego de guerra arcade con soldaditos de plástico que combaten a través de 14 misiones con cinco objetivos cada una. El juego brinda 13 armas distintas, incluidas lentes de aumento y cohetes, y promete secuencias de muerte «viscerales».

Algo más seria es la propuesta que nos ofrece *Crusaders Of Might & Magic*, un juego de rol de acción en 3-D. En las puntiagudas botas del joven Drake, intentarás evitar que la Legión de los Malditos se haga con el control de los cinco mundos, constituidos por verdes bosques, desiertos tórridos y vastas extensiones heladas. Para terminar, preparan *High Heat Baseball 2000*, que incluye los equipos de la Major League de 1998, cinco modos de juego y 37 estadios.

Estos tres juegos aparecerán en Estados Unidos este otoño, así que, con un poco de suerte, podemos esperar que lleguen a nuestras costas en... ¿Navidad?

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

VOLANTE FERRARI

Guillemot ha firmado un acuerdo con Ferrari para obtener la licencia exclusiva en el lanzamiento de accesorios para PC y consolas. El acuerdo permitirá que ambas compañías trabajen conjuntamente en el diseño de futuros accesorios para juegos de carreras.



SUENA FIFA 2000

Robbie Williams, ex intérprete del difunto grupo Take That, compondrá un tema para la intro de *FIFA 2000*. Parece que esto de los videojuegos beneficia en celebridad tanto a los productos como a los compositores. EA ya contrató los servicios de Chumbawamba para la intro de *FIFA: Rumbo al Mundial* y los de Blur para *FIFA '99*.

ABORTOS

Star Wars Episodio I: Racer, *Omikron* y *Trick'N Snowboarders* han sido retirados de las listas de lanzamientos para PlayStation de sus respectivas compañías. En el caso de *Star Wars Episodio I: Racer*, LucasArts tenía un acuerdo con Nintendo que le impedía lanzar el juego en otras plataformas, aunque el título continuaba en proceso de elaboración para PSX. Todo indica que LucasArts se va a centrar en la creación de este juego para PS2, Dolphin y Dreamcast. Eidos ha confirmado la cancelación de *Omikron* porque, según la compañía, contenía demasiados detalles como para que la gris pudiese manejarlos con fluidez. Acclaim, por su parte, ha hecho pública la retirada de *Trick'N Snowboarders* para PlayStation, pero no conocemos los motivos.



Insertar fondo (464 mm x 280 mm).
Fuente Wip3out más diseño adicional.
Imprimir en CMYK. No habrá quinta.

Insertar titular aquí

Wip3out

Sentado en una oficina de Leeds, Gran Bretaña, un tipo de aspecto futurista lee un mensaje en la pantalla del televisor: «El regreso del juego que marcó el inicio de una era». *WipEout* ha vuelto, pero ¿conseguirá Psygnosis dar la nota por tercera vez? *PSMag* se dirige a North para averiguarlo...

Insertar cuerpo texto

Reconozcámoslo: de los títulos que se publicaron junto con o poco después del lanzamiento de la consola, el más apasionante era *WipEout*. Incluía todo lo que esperábamos de un videojuego innovador: naves de aspecto futurista, una velocidad vertiginosa, una banda sonora excepcional... Todo ello, combinado con una eficaz estrategia de marketing, hizo de este título un clásico. Fueron muchos los que decidieron comprarse una PlayStation gracias a *WipEout*.

Su éxito contribuyó a que Psygnosis decidiese publicar una segunda entrega un año más tarde, con el apellido *2097*. Si *WipEout* ya era perfecto, lo increíble fue que *2097* triplicara la calidad del original. En *2097* Psygnosis insertó más detalles futuristas, luces de neón, etc., si bien el aspecto general era más oscuro y suave. Las principales novedades de la segunda versión respecto a la primera residían en las armas, mucho más espectaculares gráficamente, y, sobre todo, en el sistema de control.

En el original chocabas siempre, aunque te creyeses capaz de jurar que sólo habías rozado las paredes del circuito. Como consecuencia, la nave se detenía y debías acelerar desde cero. Era un juego «difícil», precisamente, porque cualquier fallo se penalizaba con un retraso fatídico. En *2097*, en cambio, el sistema de control era más «adecuado», y la distinción entre roce y colisión era explícita. Antes de chocar, la nave rozaba la pared, así que su sonido te servía de aviso para enderezar la nave.

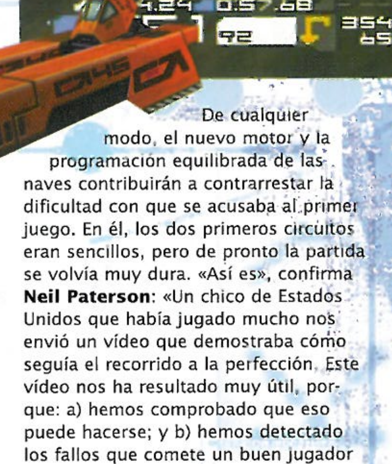
2097, además, incorporó la posibilidad de eliminar a tus adversarios. El original se basaba únicamente en la velocidad o la pérdida de ésta, y las armas se empleaban con el solo objetivo de retrasar a los contrincantes. En *2097*, las naves disponían de velocidad y nivel de energía, y cuando ese nivel llegaba a cero... ¡boom! También se incluyeron las áreas de boxes, unos tramos rojos que, al atravesarse, recargaban en parte la energía de la nave.

La segunda entrega de la serie también constituyó un triunfo, y ahora, cuatro años después de la aparición del original, otra secuela está en camino. Dado el insospechado rendimiento que los programadores actuales pueden extraer de la consola, ¿hasta dónde conseguirán llegar esta vez los chicos de Psygnosis?









[1 - 3] Impresionante, ¿verdad? Volamos sin ningún problema, giramos la curva y ¡CATACLONG! nos damos contra una pared de fuerza. Contrincante eliminado.

Según **Alan Raistrick**, director de producción: «*Wip3out* mantiene el sabor del original, pero se han multiplicado por diez sus posibilidades; por ejemplo, los circuitos constan de más de 400 secciones, muchas más de las que había en *2097*».

El tema de los circuitos es más bien polémico. Las dos primeras entregas cosecharon tanto críticas como alabanzas justo por la complejidad de los recorridos. ¿Ocurrirá lo mismo esta vez? «Más o menos», explica **Nicky Westcott**, directora de arte del proyecto. «Hemos perfeccionado los circuitos, que ahora son más fluidos y fáciles de recorrer. Pero queríamos mantenernos en la línea de la serie y reproducir mejor la sensación de ingravidez sin sufrir una pérdida de velocidad.» El proceso de elaboración de los circuitos ha sido complejo. El equipo partió de 20 modelos previos y cada persona aportó ideas nuevas que se pusieron a prueba empleando el motor de *2097*. Como explica **Westcott**: «Al final del proceso adoptamos la decisión de eliminar 12 de los circuitos y nos quedamos con ocho, que ahora estamos adaptando al motor nuevo». ¿Llegaremos a ver algún día los otros 12? «¿Quién sabe? A lo mejor los incluimos como circuitos extra.»

Insertar destacado ▼

Si *WipEout* ya era perfecto, lo increíble fue que *WipEout 2097* triplicara la calidad del original...

▲ Insertar destacado

Podremos escoger entre ocho equipos que Psygnosis ha intentado equilibrar para que todas las naves resulten interesantes por igual. «La acción de *Wip3out* transcurre dentro de 50 o 100 años: la tecnología está muy perfeccionada y por tanto las naves funcionan mucho mejor. No queríamos que todo se redujera a correr con el equipo Feisar», comenta **Wayne Imlach**, director de diseño. Feisar era el equipo conformado por las naves más fáciles de controlar.

Según **Neil Paterson**, director de programación, «otro de los problemas de los títulos anteriores era que las naves rivales no actuaban como lo harían en una competición real. Seguían la mejor trayectoria de carrera, salían disparadas en cabeza y se limitaban a esperar que las alcanzaras. En este título hemos conseguido un motor más realista. Las naves de los oponentes se acercan a las esquinas, chocan contra las paredes y reducen velocidad para tomar las curvas con autenticidad». En efecto, las naves rivales no cometían errores en las dos primeras entregas, aunque cuando aprendías a jugar tampoco los cometías tú. Por otra parte, también se disparaban misiles entre sí, de modo que su falta de errores en la conducción quedaba compensado.

De cualquier modo, el nuevo motor y la programación equilibrada de las naves contribuirán a contrarrestar la dificultad con que se acusaba al primer juego. En él, los dos primeros circuitos eran sencillos, pero de pronto la partida se volvía muy dura. «Así es», confirma **Neil Paterson**: «Un chico de Estados Unidos que había jugado mucho nos envió un vídeo que demostraba cómo seguía el recorrido a la perfección. Este vídeo nos ha resultado muy útil, porque: a) hemos comprobado que eso puede hacerse; y b) hemos detectado los fallos que comete un buen jugador humano y los hemos incluido en la Inteligencia artificial de las naves».

Genial. ¿Podemos probarlo? El redactor de *PSMag* se encuentra de pronto con el mando entre las manos. El Dual Shock permite pilotar la nave con más facilidad. De repente, la pista se bifurca. Pero, ¿qué demonios...? **Alan Raistrick** sonríe. «Bueno, hemos incluido un montón de bifurcaciones para que la partida sea más estratégica. Habrá dos caminos: un atajo y una vía de ataque. Si tomas uno de ellos, recibirás todas las armas necesarias para enfrentarte en condiciones a una carrera violenta, mientras que el otro sólo





[1 - 2] Pantalla partida. Ya podemos disfrutar de *Wip3out* en modo multijugador.

DALE AL BAJO

◀ Insertar título despiece

WipEout

Lanzado en: 12/95

El original, claro. Las pistas temáticas ofrecían la posibilidad de correr a toda velocidad por un mundo futurista. Era un juego enormemente difícil (más de un principiante acabó devolviendo a la tienda su compra), pero sigue siendo el primer título que nos introdujo en el mundo sin gravedad de las naves espaciales. Como ejemplo de la popularidad que alcanzó este título, Sony calcula que la mitad de los individuos que compraron la consola poco después de su publicación se llevaron también un *WipEout*. En cuanto al sonido, gracias a su banda sonora electrónica a cargo de grupos como Leftfield y Orbital, este juego estaba muy por encima de sus competidores. Un clásico en PlayStation.

***PSMag* 14 8/10**









[1] Seguro que pronto vemos camisetas con imágenes de este tipo por ahí. [2 - 4] Los de Designers Republic han usado unos tonos marrones y grises que proporcionan un aspecto más sobrio al juego. La verdad es que hay que estar muy sobrio para circular por estas pistas a quinientos kilómetros por hora...

servirá para llegar más rápido». Tras superar esta pequeña sorpresa, la pista desemboca en un tramo enorme en forma de rizo. No es difícil de seguir, pero la sensación de girar en círculos a toda velocidad es tremenda. Como la primera vez que pilotamos una nave y sorteamos los desniveles del juego original. Estómago revuelto...

En esta entrega encontraremos también una gran cantidad de armas, entre ellas las favoritas de *2097*, aunque algo mejoradas. **Alan Raistrick** nos lo explica: «Hemos perfeccionado el misil triple de *2097* y ahora cada misil se dirige a un objetivo independiente. Si te encuentras con tres rivales delante de ti, cada uno de ellos recibirá el impacto de un misil, mientras que si sólo hay un contrincante los tres misiles irán directos contra él». Para aquellos que no hayan jugado a *2097*, tenías a tu disposición un misil rastreador azul y tres no rastreadores de color rojo. Para acertar con los no rastreadores, debías apuntar y disparar, y los misiles salían en línea recta hacia el punto al que estabas apuntando; el azul localizaba un objetivo, como en *Omega Boost*, y salía tras él. Lo que encontrarás en *Wip3out* es un triple misil rastreador, una mezcla de ambos. También se han incluido siete armas nuevas, como la pared de fuerza: rebasas una plataforma y se activa un campo por el que podréis volar tú y tus aliados, pero contra el que chocarán las naves enemigas.

Todas estas armas contribuyen a elevar el nivel estratégico del juego. «Por ejemplo, hemos aumentado la distinción entre armas ofensivas y defensivas. Si sobrevuelas una plataforma de ataque recibes un arma ofensiva, y ocurre lo mismo con las plataformas de defensa», revela **Wayne Imlach**. En los juegos anteriores, los iconos marcados en el suelo de la pista cambiaban de color, y cada color correspondía a un arma, a veces defensiva y a veces ofensiva; en *Wip3out*, las ofensivas y las defensivas estarán diferenciadas para que las escojas en función de si vas en cabeza o a la cola del pelotón. Así podrás atacar y adelantar o bien defenderte para que no te adelanten. En *2097* la CPU era, en ese sentido, inteligente: te proporcionaba armas defensivas si ibas en cabeza y ofensivas si ibas a la cola.

«Otro ejemplo de pilotaje estratégico son los turbos. Pulsando el botón correspondiente se pierde un poco energía, pero a cambio se logra avanzar», continúa **Wayne**. En los juegos anteriores podías recoger un turbo o pasar sobre las flechas azules del suelo, que aceleraban tu nave de un modo espectacular. En *Wip3out* habrá un tercer sistema: el «turbo a cambio de energía». Es el sistema del *F-Zero* de N64, por ejemplo.

«Vimos que los títulos anteriores tenían un problema con los tramos de boxes», aclara **Neil Paterson**. «Antes, cuando llegabas a boxes perdías bastante tiempo; pero ahora puedes atravesarlas con rapidez para recuperar un poco de energía, o bien quedarte en ellas para recargar toda la potencia posible.» Al ingresar en ellos se te recargaba la energía, pero la nave frenaba un tanto a causa de la «interacción» con esa energía, que la atraía hacia el suelo. En *Wip3out* se recarga del mismo modo, pero no se frena y, además, el efecto gráfico es mil veces más brillante.

Lo que distinguirá a *Wip3out* del resto de los títulos de la serie será el modo multijugador que Psygnosis ha conseguido incorporar. No hará falta cable de enlace, será un modo para dos jugadores a pantalla partida. Al parecer, esta novedad no ha significado una disminución en la velocidad del juego. «Ha sido dificilísimo adaptarlo al modo para dos jugadores», admite **Paterson**. «Pero hemos conseguido mantener las proporciones y la velocidad.» Los distin-

Insertar destacado

La pista desemboca en un tramo en forma de rizo. No es difícil de seguir, pero la sensación de girar en círculos a toda velocidad es tremenda. Como la primera vez que pilotamos una nave del juego original...

Insertar destacado

CARRERA DE LOCOS

Insertar título despiece

WipEout 2097

Lanzado en: 12/96

Las novedades más importantes de esta entrega eran los circuitos más amplios y variados y el hecho de que las naves rozaran las paredes del circuito antes de chocar. La dificultad de aprendizaje era menor que la del primer *WipEout* gracias a esto. Y las chispas que saltaban de las alas al rozar los flancos de la pista producían un efecto alucinante.

El *Firestarter* de Prodigy contagiaba a todo el mundo las ganas de competir. Y además podías escuchar a los Chemical Brothers. La banda sonora se puso también a la venta en las tiendas de discos.

***PSMag* 1 9/10**





A PRIMERA VISTA | WIP3OUT

1





4

[1] Red 5 en marcha... Batalla estilo *Wip3out*. [2] Objetivo a la vista, lanzamos bomba... [3] Las estelas multicolores. [4] Otra condenada pared de fuerza...

▶ tos modos del juego siguen la línea de los demás títulos de carreras conocidos, con carreras de velocidad, competiciones de ocho carreras e incluso un modo *death-match* para los más vehementes.

La primera entrega de la serie presentaba algunos problemas gráficos, pero no se podrá acusar de lo mismo a esta secuela. «Hemos perfeccionado mucho el motor de gráficos. Lo único que hemos conservado es la dinámica, manteniendo aquella sensación de ingravidez y aquella fluidez que tanta calidad aportaban al primer título», explica **Nicky Westcott**. No obstante, también se han incluido detalles como estelas de vapor multicolores, superficies reflectantes y un modo de *replay* de doble ángulo. Pero lo mejor es que se ha conseguido programar todo el juego en alta resolución. ¿Qué significa esto? **Alan Raistrick** nos lo explica: «En las zonas alejadas se conservan todos los detalles, por lo que no hay aparición súbita *(pop-up)* ni efectos de disparidad en el horizonte [esos casos en los que el escenario 3-D no se desplaza en armonía con el fondo en 2-D, algo que sucede en la mayoría de los títulos de carreras]. En el caso de *Wip3out* esto es importante, porque los vehículos van a gran velocidad».

A juzgar por los niveles que hemos visto el juego funciona muy bien, aunque hay algún detalle que habrá que resolver en la versión definitiva. Gracias a las maravillas del Performance Analyser, el equipo ha logrado acercarse a la animación perfecta. «El Analyser calcula el número y la velocidad de los polígonos que se dibujan en pantalla en un tiempo determinado», explica **Neil Paterson**. «Calculamos los valores en algunas de las partes más complicadas y el resultado fue que prácticamente no había problemas de *pop-up*. O sea, que este juego funciona a mucha más velocidad que cualquiera de los de la competencia.» De hecho, *2097* ya lo hacía.

La creación de Designers Republic, encargados del diseño gráfico adicional, logos y rótulos, puede calificarse de excelente. Ya colaboraron con Psygnosis en los títulos anteriores con similares resultados. El trabajo que han puesto en juego esta vez es más sobrio que el que presidía los escenarios de *2097*. La atmósfera global produce cierta sensación de oscuridad, con marrones y grises que sustituyen a los amarillos fluorescentes y los azules eléctricos del título anterior.

En cuanto a la música, de todos los juegos que ha conocido la gris, la serie *WipEout*, junto con el primer *F1* y quizá *Rollcage*, es una de las que cuenta con las bandas sonoras más revolucionarias: Prodigy, Future Sound of London, Leftfield y Chemical Brothers aparecieron en el original. *Wip3out* no es ninguna excepción, aunque sigue una línea algo distinta a la de sus predecesores. Según **Alan Raistrick**: «Esta vez hemos querido contar con alguien diferente y estamos colaborando con Sasha. Está trabajando muy bien, parece la banda sonora de una película». Esperemos oírla pronto...

Insertar destacado ▼

«Esta vez estamos colaborando con Sasha. Tiene que componer cuatro o cinco piezas especiales para el juego, algo que no había hecho nunca. Pero está trabajando muy bien, parece la banda sonora de una película.»

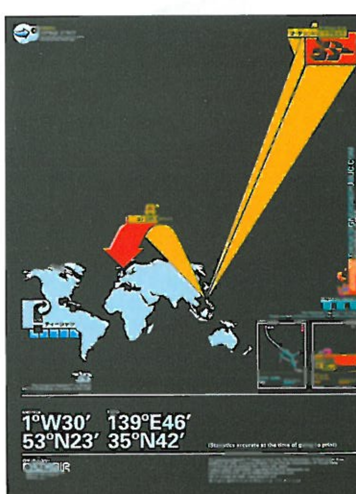
▲ Insertar destacado

VIVA LA REPUBLIC...

◀ Insertar título despiece

Ian Anderson, de Designers Republic, compañía de Sheffield, declaró una vez que la policía de diseño debería arrestar a cualquiera que hablase de «gráficos rave». ¡Cuidado, fanáticos de los fractales!: son palabras del hombre que ha revolucionado el aspecto de los videojuegos. Designers Republic, conocidos por sus diseños para portadas de discos de The Orb, Aphex Twin o The Shamen, combinan estéticas imágenes borrosas con tipografías peculiares para conseguir unos híbridos extrañamente futuristas. En las dos primeras entregas de *WipEout* consiguieron crear una atmósfera insólita con sus logos, y *Wip3out* no es ninguna excepción. Su trabajo en esta entrega es tanto o más atrevido que el desempeñado en los títulos anteriores.

Por Designers Republic ▼



Sony Records US/UK/Japón Verano 1999 Todo por Designers Republic excepto fotografía de Michael C. Place para Designers Republic e Hiroshi Abe ▼





Adaptado de los diseños de Designers Republic para el álbum recopilatorio 'Additional Productions' K7! Recordings Alemania Primavera 1999 Por Designers Republic ▼



http://www.globalgame-europe.com














360° | Ace Combat 2 | Actua Pool | Actua Tennis | Akuji | Ape Escape | Apocalypse Bruce Willis

Asterix | Atlantis | Attack of Saucerman! | Batman & Robin | Bichos/Bugs | V.Rally 2 | Blasto

Street Fighter Alpha 3 (7.495 Ptas.) | Bloody Roar 2 | Brahma Force | Bubsy 3D (3.995 Ptas.) | Buggy (3.995 Ptas.) | Virus | Bust-a-Move 4

C3 Racing | Civilization II | Colony Wars Vengance | Constructor (3.995 Ptas.) | Cool Boarders 3 | Copa del Mundo Francia (3.995 Ptas.) | Courier Crisis (3.995 Ptas.)

Crash Bandicoot 3 | CyberSleed | Davis Cup Tennis (3.995 Ptas.) | Diver's Dream | Tomb Raider III | Dreams | Eliminator

Evil Zone | Excalibur (3.995 Ptas.) | Echumed (3.995 Ptas.) | Felony 11/79 (3.995 Ptas.) | Fifa99 | Global Domination | Guardian Crusade

ISS Pro 98 | Kingsley | Last Report | Magic The Gathering | Marvel Super Heroes | Mega Man Legends | Mega Man X4

Monaco Gran Prix 2 (7.490 Ptas.) | Need for Speed IV | Populous | Pro 18 Golf | Rally Cross 2 | Rampage 2 | Ridge Racer Type 4

Air Combat | WF Warzone | Colin Mc Rae | Crash Bandicoot | Crash 2 | Jungla de Cristal | V-Rally




PC CD

ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CANO

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88
PUEBLO NUEVO

Madrid
Centro Comercial Alcala Norte
Próxima apertura
PUEBLO NUEVO

Valladolid
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8



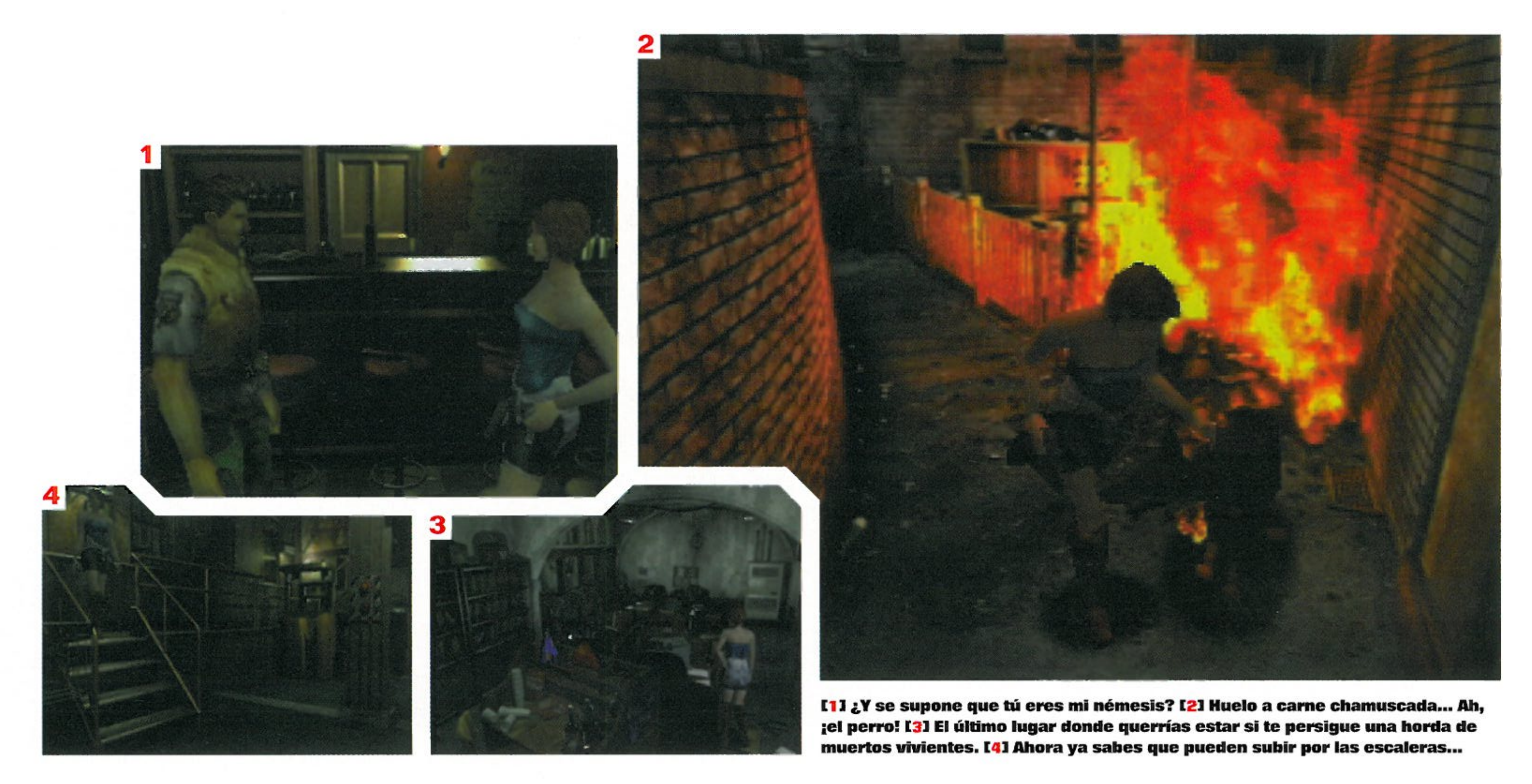
Global Game es la primera y única franquicia europea que propone, en un mismo punto de venta, todos los tipos de videojuegos. En nuestras tiendas se comercializan todo tipo de plataformas y de periféricos de Sony, Nintendo, Sega y PC.Para recibir más informaciones y nuestro metodo de afilicación, ponte en contacto con nosotros atraves nuestra pagina web o llamando a nuestra central de Valencia.

...emos en el SIF PAB. 7 H198




Para recibir más información sobre nuestro método de afiliación:
Tel. 96.373.94.71





[1] ¿Y se supone que tú eres mi némesis? [2] Huelo a carne chamuscada... Ah, ¡el perro! [3] El último lugar donde querrías estar si te persigue una horda de muertos vivientes. [4] Ahora ya sabes que pueden subir por las escaleras...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Algo maléfico merodea por Racoon City. De nuevo.

Género: Rol de terror
Editor: Proein
Fabricante: Capcom
Disponible: Noviembre

Por segundo mes consecutivo, a Shinji Mikami se le cae la baba con sus encantadores juegos y nos cuenta toda la verdad sobre su última aportación al mundo de Resident Evil. Por el momento es un hombre ocupado, así que, hasta la próxima, Sr. Mikami...

¿Puedes describirnos Resident 3 en 100 palabras?
Imposible. Para empezar, es demasiado grande como para explicar todos los detalles. El juego es tan complejo que ni siquiera podría resumirlo. Pero por encima de todo está, evidentemente, el hecho de que no quiero aguarles la fiesta a los jugadores. Creo que es mejor que esperen hasta que el título aparezca en las tiendas.



¿Hay algún aspecto del juego que sea totalmente nuevo?
De hecho, bastantes cosas... Por ejemplo, el usuario dispondrá de mucha más flexibilidad. En determinados momentos, y depende de las condiciones en las que te encuentres (si estás acorralado o lo que sea), podrás hacer ciertas cosas para evitar el peligro. Al mismo tiempo, en esta entrega los zombies son mucho más ágiles: antes podías subir corriendo un tramo de escaleras para alejarte de ellos, ahora estas criaturas te seguirán a todas partes. Creemos que esto hace del juego algo mucho más ágil. Con *Resident 3* también hemos procurado que los personajes jugables fueran más dúctiles. Hemos añadido un movimiento nuevo con el que el jugador puede girar 180º enseguida. Así puede elegir entre atacar a un zombi o, por el contrario, salir corriendo con mucha más rapidez.

¿Es cierto que este episodio nos pondrá los pelos de punta como ningún otro?
Muchos de los cambios que estamos haciendo en el juego aumentan la sensación de que te vigilan, de que en todo momento te están persiguiendo. Es como si tuvieras un misterioso sexto sentido que te advierte que hay criaturas acechando en la oscuridad, dispuestas a atacarte en cualquier instante.

¿Tenéis previsto compensar el gore con algún amorío? Lo decimos porque ...s una hermosa dama, ...brás...
... Me temo que no ...esponder a esa pre-



[1] Zombies ocultos cerca del ríooo... [2] Esto te viene de perilla.

PERFIL



Shinji Mikami

■ **Compañía:** Capcom

■ **Cargo:** Productor

■ **Trayectoria:** *Resident Evil* (como director) y *Resident Evil 2* (como productor).

■ **Influencias en este juego:** George Romero y nuestros esfuerzos anteriores con este tipo de juegos.

■ **Juego favorito:** *The Legend of Zelda* para SNES.

gunta. Ciertas cosas es mejor mantenerlas en la intimidad.

¿Sabremos algo de lo que les sucedió a Chris y Jill?
De momento no vamos a seguir con la historia de Chris. El protagonista del juego es Jill y el argumento prosigue a partir del final de *Resident Evil 2*. Si Chris aparece o no más adelante, eso ya es otra historia...

Al parecer, la acción se sitúa 24 horas antes y después de Resident 2. ¿Puedes decirnos cómo funcionará esto?
Si os cuento como funciona el argumento el juego no resultaría tan interesante como debería. De verdad, no es que quiera mantener la intriga porque sí, simplemente no quiero aguar la fiesta a nadie.

Hemos oído hablar de un personaje que se llama Carlos. ¿Por qué no nos cuentas algo más?
Claro. Hay un misterioso personaje llamado Carlos en la trama. Parte del juego comprende averiguarlo todo acerca de él y de su pasado, así que no puedo contaros mucho más. Basta con decir que no todo es lo que parece...

Habrá otra hornada de zombies que vendrán a recibirnos con los brazos abiertos pero, ¿puedes decirnos algún otro monstruo que aparezca?
Los zombies son la quintaesencia de la serie *Resident Evil*. Sin ellos el juego no sería lo mismo. Así que, en efecto, podéis iros preparando para recibir a un sinfín de muertos vivientes rondando por la ciudad. Hemos diseñado muchos zombies nuevos para esta secuela y los hemos equipado con una gran variedad de artilugios para que disfrutéis con ellos.

¿Puedes decirnos las dimensiones del juego respecto a la entrega previa?
Resident Evil 2 iba dirigido al gran público, los llamados «usuarios ocasionales». Ahora nos gustaría que los fans más incondicionales de la serie disfrutaran al máximo con este título.

¿Serán muy versátiles los personajes? ¿Pueden correr, saltar y trepar por el escenario?
En *Resident Evil 3* hay muchas maneras nuevas de evitar el contacto con los monstruos. También hemos pensado en cómo tratar a los zombies. Ahora, por ejemplo, estamos trabajando en un movimiento de bloqueo que permitirá detener cualquier golpe. Tiene una pinta estupenda.

¿Vais a renovar el sistema de inventario?
De momento todavía no hemos pensado en ello. Supongo que más adelante nos centraremos en él.

¿Qué hacéis para aseguraros de que los gráficos sigan teniendo una gran calidad?
Más o menos lo que hace todo el mundo. Hemos reunido a unos de los mejores equipos de diseñadores gráficos que hay. La calidad del trabajo que están consiguiendo hasta el momento es increíble.

¿Hay planes para el nuevo motor?
Esto es algo de lo que no puedo hablar en este momento. No me está permitido hablar sobre ningún aspecto técnico del juego.

¿Cómo estáis proyectando los ángulos de cámara? ¿Tenéis pensado algo más cinematográfico?
En cierto modo, sí. En principio, lo que podrá verse en *Resident 3* estará lo más cerca posible de los movimientos de cámara que se emplean en la gran pantalla.

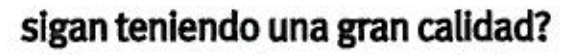


1



3

2



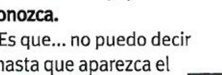
[1] «Deme aaargo.» Zombies mendigos a la carga. [2] Jill se decide a dar un paseo. Pero no está muy animada la cosa en la ciudad de los muertos... [3] Al parecer, los zombies, como las polillas, se ven irresistiblemente atraídos por la luz.

¿Qué tenéis pensado para las escenas de vídeo, secuencias en tecnicolor?
Las secuencias de este juego serán algo realmente especial. Nos estamos esforzando en conseguir unas imágenes que impresionen al usuario y le demuestren las posibilidades técnicas de las secuencias de vídeo. Al mismo tiempo, queremos que sean estupendas y expliquen el argumento, claro.

¿De qué aspecto del juego te sientes más orgulloso?
¿Por dónde empiezo? Muy bien, os voy a decir los cinco mejores aspectos del juego sin ningún orden en particular:
1. Habrá una libertad de movimiento completa.
2. Algunas de las acciones que se pueden llevar a cabo son fantásticas.
3. La trama se bifurca en varias direcciones, así que volver a jugar tendrá un valor añadido.
4. ¡Las secuencias de vídeo son GENIALES!
5. Zombies, zombies, zombies y más zombies.

¿Por qué la gente debería quedarse con Resident 3 entre todos los títulos existentes?
En la actualidad existen muchos juegos de terror, pero nosotros no queremos destacar sobre todo por este elemento. Por supuesto, *Resident 3* contiene un suspense angustioso y un horror que estremece, pero se centra más en la jugabilidad, que es lo que cuenta, al fin y al cabo.

Cuéntanos algún oscuro secreto sobre Resident Evil 3 que nadie más conozca.
Vaya. Es que... no puedo decir nada hasta que aparezca el juego. Lo siento, de verdad.









[1] Al fondo de la red... también llamada bola Koeman. [2] Ha sido una temporada larga y difícil... [3] Escoge equipaje. [4] Un futbolín en tu televisor.

FOOTBALL MANAGER

Cualquier amante de las estadísticas querrá hacerse con él. Probablemente.

PERFIL



■ **Compañía:** Codemasters

■ **Cargo:** Productor

■ **Funciones:** Como productor, mis funciones se dividen básicamente en dos. Tengo que dirigir un equipo de 20 personas y, al mismo tiempo, entregar un producto de calidad. También debo tomar las decisiones finales de diseño y controlar la imagen y el estilo del juego. Sólo ahora, tras doce años de experiencia, puedo decir que me siento cualificado para hacer este trabajo.

■ **Trayectoria:** *Graham Gooch World Class Cricket, Street Fighter 2, Brian Lara Cricket, Pete Sampras Tennis '97.*

■ **Influencias en este juego:** El deseo de ver un simulador de dirección de fútbol decente y que funcione con el mando de PlayStation.

■ **Juegos favoritos:** *Colin McRae Rally, Wipeout 2097, ISS Pro '98.*

Género: Dirección de fútbol

Distribuidor: Proein

Fabricante: Codemasters

Disponible: Septiembre

No es sorprendente que los amantes de los buenos juegos se dejen atrapar por los simuladores de dirección como el que más. Sin duda son muy adictivos, pero ¿qué trato nos ofrecen Simon Prytherch y su equipo de Codemasters?

¿Podrías describir Football Manager en 100 palabras?
Cuando empezamos a diseñar este juego nos marcamos una serie de metas. Queríamos dirigirnos a cualquier usuario de PlayStation, no sólo a los aficionados al fútbol: conseguido. Queríamos hacerlo accesible y fácil de usar: conseguido. Queríamos recrear la atmósfera real de un partido en 3-D y permitir también que los jugadores realizasen cambios tácticos y sustituciones de forma instantánea: conseguido. Queríamos incluir un mercado de transferencias europeo que contase con jugadores jóvenes, un rápido sistema de búsqueda y la posibilidad de pedir préstamos: conseguido. Queríamos que hubiese auténticos estadios y que el usuario pudiera ampliarlos y mejorarlos: conseguido. Queríamos que hubiese un programa de televisión tras los partidos que informase de los resultados, mostrase las mejores jugadas y ofreciese los comentarios de grandes entendidos en fútbol: conseguido. Queríamos recoger todas las estadísticas y contar con una base de datos extensa y exhaustiva: conseguido. Queríamos proporcionar colaboradores que estuviesen al servicio del jugador: conseguido. Queríamos que el jugador pudiese moldear su equipo con las tácticas y el entrenamiento adecuados: conseguido. Queríamos ofrecer el mejor simulador de fútbol y de gestión de clubes de todos los tiempos, y probablemente lo hemos conseguido.

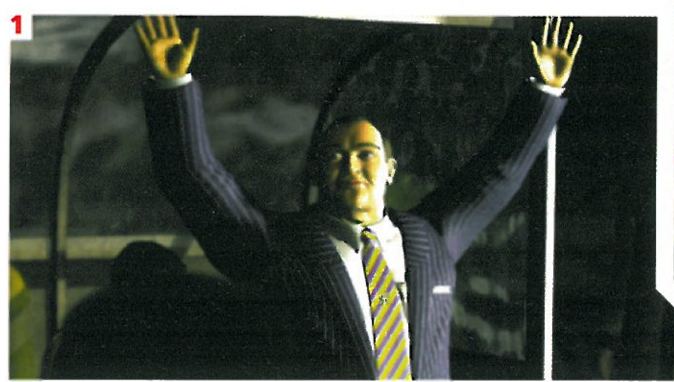
¿Hay algún elemento nuevo en cuanto a jugabilidad que distinga a Football Manager de otros simuladores del género disponibles en la actualidad?
Puedes ver el partido íntegramente y en 3-D, así que puedes analizar la actuación de tus equipos y hacer sustituciones y cambios tácticos en cualquier momento. El juego ofrece además multitud de desafíos que te permiten trabajar con tu club en la consecución de objetivos específicos tanto a corto como a largo plazo, desde períodos de cinco semanas hasta las cuatro temporadas. También puedes estar presente en los sorteos de las diferentes competiciones. En serio, hemos recreado toda la tensión del mundo real. Puedes incluso contratar a diferentes colaboradores y asignarles distintas tareas que te pueden ser de mucha utilidad. Podrás contratar ayudantes técnicos, comerciales, entrenadores, fisioterapeutas y cazatalentos.

¿Puedes darnos algunos detalles acerca de las dimensiones del juego, número de equipos, jugadores, etc.?
El juego cuenta con 302 clubes europeos de 32 países distintos, 8.000 jugadores y 302 indumentarias diferentes entre las oficiales, las de reserva y las de los porteros. Habrá alrededor de 300 movimientos únicos, diseñados a partir de 37.000 secuencias individuales de animación. Y cada club tendrá su propio estadio.

¿Qué nos dices de los controles? En otros juegos del mismo género el sistema era un poco engorroso.
Este juego fue diseñado desde el comienzo para PlayStation. Los botones laterales permiten ir cambiando de pantalla. Los iconos de la parte superior de la pantalla indican las áreas más generales del juego, mientras que los iconos de la parte inferior hacen referencia a la pantalla actual, así que no hay que arrastrar ningún mouse de aquí para allá. Por primera vez, emplear una PlayStation para jugar a un simulador de este tipo es más fácil que hacerlo en un PC. Y todo esto no va en detrimento de la jugabilidad.

Háblanos de las cuestiones tácticas en este juego. ¿Hasta dónde se podrá llegar?
Se podrá seleccionar un equipo inicial y modificarlo, elegir entre diferentes estrategias y estilos de ataque o de defensa, dar instrucciones detalladas a tus jugadores sobre oportunidades de tiro y seleccionar jugadores para los diferentes lances del juego. Todo esto lo podrás plasmar gráficamente en una pizarra que utiliza diagramas de tiza animados. Es de gran ayuda tanto para principiantes como para expertos a la hora de seleccionar la táctica e intervenir en la actuación de tus jugadores.

¿Y qué hay de las repeticiones?
Tras el partido, como en el mundo







[1] Disfruta de la gloria que proporciona hacer el triplete una temporada. Eso si eres lo bastante bueno. [2] Alguien acaba de hacérsela tragar al portero. ¡Qué emoción! [3] Reflexiones post-partido de los eruditos televisivos. Verborrea en inglés.

real, el entrenador (tú) se va a casa y se relaja delante del televisor. *Football One*, nuestro programa de televisión particular, ofrece reportajes en profundidad de todos los encuentros de la jornada, incluidos los mejores momentos de nuestro partido.

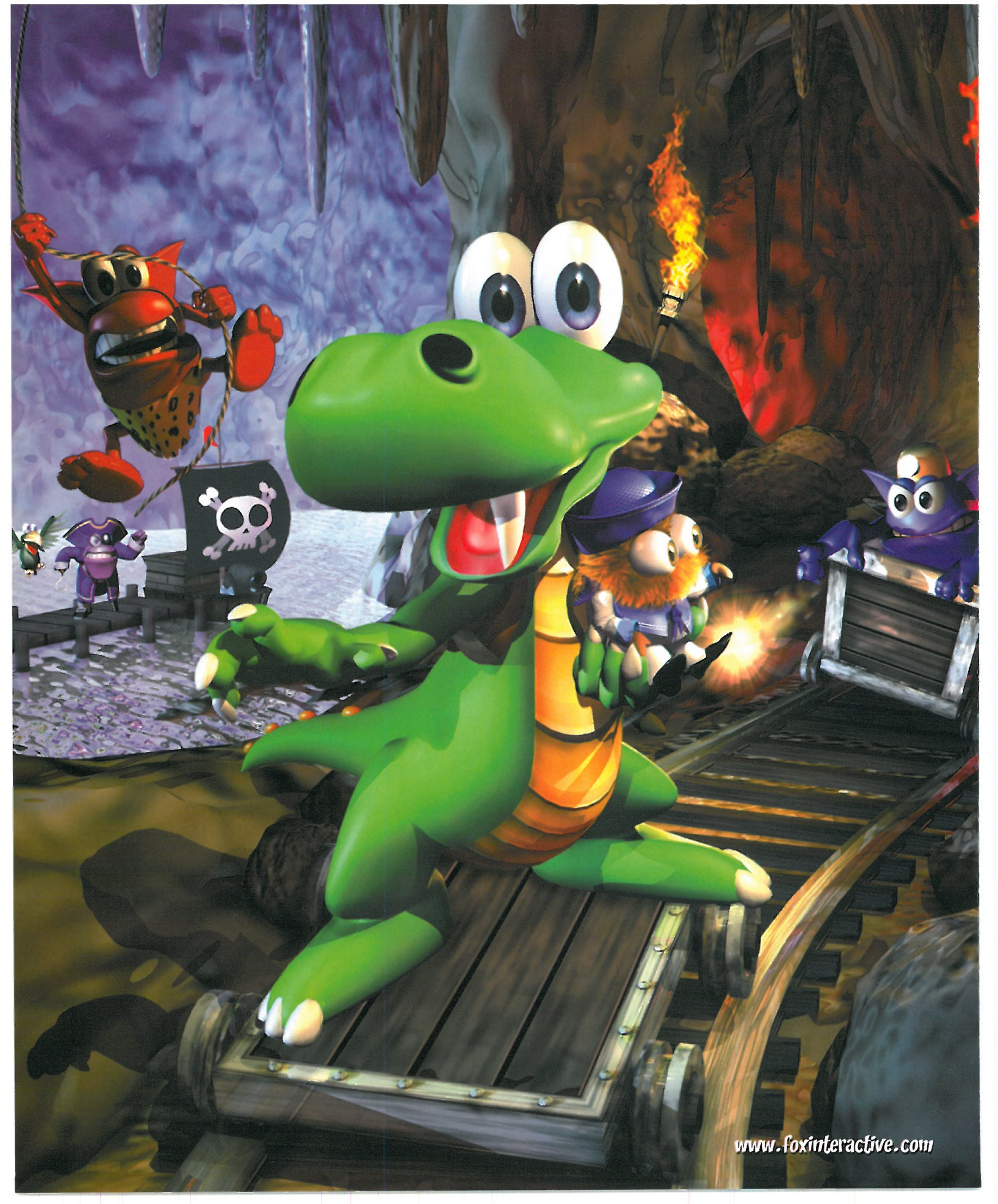
Para conseguir recrear los momentos más importantes hemos tenido que almacenar los movimientos de los jugadores y de la pelota durante los segundos precedentes a cada jugada interesante. Los entrenadores que saben lo que hacen ven estos resúmenes para calibrar con toda exactitud cuáles son las virtudes y los defectos tanto de su equipo como del contrario.

¿Cómo sabéis que las estadísticas están todo lo actualizadas que sería de esperar?
Nuestro equipo de investigadores actualiza la base de datos cada día. La League Managers Association también nos mantiene puntualmente informados de cualquier traspaso.

¿Se puede evaluar el rendimiento individual durante el partido?
Cada jugador tiene una serie de atributos que aparecen representados mediante barras u otros gráficos. Gracias a esto es posible comparar fácilmente a los distintos jugadores en una pantalla de televisión. Las características del jugador incluyen su edad, posición, lado del campo que ocupa, su valor, estado de forma, estadísticas, talla, agresividad, moral, goles anotados y una puntuación disciplinar.

¿Habéis incluido la ley Bosman y las demás leyes comunitarias sobre el traspaso de jugadores?
Sí, se podrá negociar directamente con cualquier jugador que acabe contrato, sin tener que pagar ninguna cláusula de rescisión a su club. Puedes buscar jugadores que hayan acabado su contrato o puedes incluso hacer que tu ayudante lo haga por ti.

Dinos algún secreto sobre Football Manager.
La información climática con que cuenta el juego es real. Durante dos años hemos estado recopilando la información meteorológica de todos y cada uno de los días en todas las regiones y ciudades importantes de Europa. No es broma...


www.foxinteractive.com

VUELVE CROC...

¡Con un montón de nuevos personajes chiflados!



¡CROC VUELVE A TU PLAYSTATION!

Únete a Croc en su alucinante viaje y explora más de 35 niveles de juego. Nuevos personajes Gobbo, monstruos maliciosos y por supuesto ¡toneladas de diversión !

** Promoción válida hasta fin de existencias.*

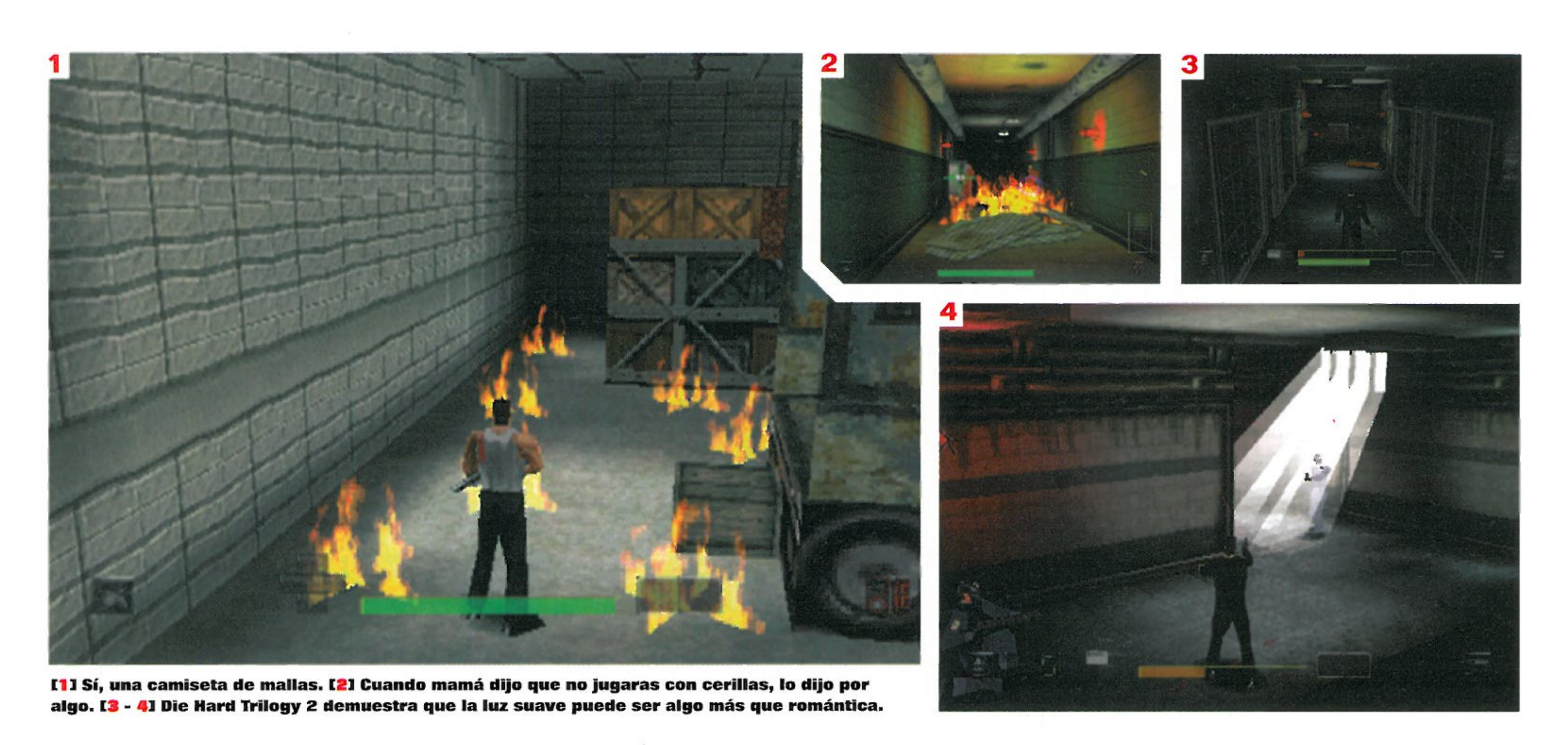
www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**









[1] Sí, una camiseta de mallas. [2] Cuando mamá dijo que no jugaras con cerillas, lo dijo por algo. [3 - 4] Die Hard Trilogy 2 demuestra que la luz suave puede ser algo más que romántica.

DIE HARD TRILOGY 2

Arriba, McClane: la camiseta de malla ya la tienes lavada y planchada.

PERFIL



Gary Sheinwald

■ **Cargo:** Productor senior.

■ **Funciones:** Bueno... Superviso la producción y el desarrollo de una serie de proyectos. Esto incluye el concepto, el diseño, el programa de trabajo, la localización, los detalles y el perfeccionamiento del juego antes de que se envíe a fabricar.

■ **Trayectoria:** *Emlyn Hughes, International Soccer, World Class Cricket, Loopz, Spider-man 3, Alien 3, Terminator 2, Simpsons Cartoon Studio, Virtual Sprinfield*, el juego de *Expediente X* y *Alien Resurrection*.

■ **Influencias en este juego:** El primer objetivo es vapulear a la competencia, incluido el primer *Die Hard Trilogy*. Supongo que otros competidores son *Syphon Filter*, *Time Crisis* y *Auto Destruct*, pero ninguno ofrece la variedad o los múltiples motores de *Die Hard*.

■ **Juego favorito:** Cualquier cosa de N64.

Género: *Shoot 'em up*

Distribuidor: Electronic Arts

Fabricante: N-Space

Disponible: Finales de 1999

La segunda de las trilogías Die-Hard se compara a sí misma con Syphon Filter y Time Crisis. Gary Sheinwald explica por qué N-Space está dispuesta a adjudicarnos tres juegos por el precio de uno, otra vez.

Para los no iniciados, háblanos de Die Hard Trilogy 2.
Die Hard Trilogy 2 es, oh misterio, la secuela de un juego que se ha vendido mucho, *Die Hard Trilogy*. La primera trilogía eran tres juegos separados en un solo disco, en el que cada entrega estaba basada en una de las tres películas de la *Jungla de cristal*. El primer juego era una aventura de acción en tercera persona; el segundo, un juego para pistola estilo *Time Crisis*; y el tercero, un juego de conducción. El objetivo de *Die Hard Trilogy 2* es emular el estilo y las principales características de la primera *DHT*, pero poniéndolo al día mediante lo último en tecnología. Dado que el argumento de las películas ya lo hemos agotado, *DHT2* tiene un guión nuevo, ambientado en Las Vegas y sus alrededores. Esta vez hemos integrado los juegos en lo que llamamos Movie Mode: el jugador pasa de juego a juego a medida que avanza la historia. Para aquellos a los que sólo guste el *shoot 'em up* o las carreras tenemos un modo Arcade.

¿Crees que las ganas del público de ir por ahí disparando en camiseta son suficientes como para sustentar esta secuela?
No. El público compró millones de copias de la primera *DHT*, y creo que el convincente nuevo diseño del juego es razón suficiente para dar apoyo a esta secuela. Y, de todas formas, esta vez John McLane lleva una ropa distinta, por ejemplo un esmoquin, un bio-traje y, sí, una camiseta de malla.

¿Cuál es la diferencia entre Die Hard 2 y el resto de sus competidores?
La primera pauta para *DHT2* era que todo lo relacionado con el juego tenía que ser mejor que en *Die Hard Trilogy*. *DHT2* es un título de cuarta generación para PlayStation, el motor del juego es una maravilla tecnológica, con todas las cualidades que se esperan de él. Tenemos modelos de alta resolución para todo,

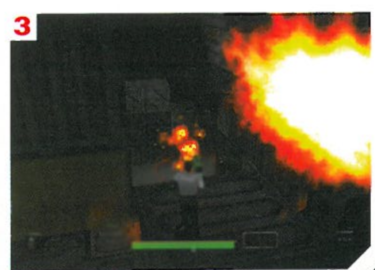




[1] Cada uno en su sitio. [2] Ya empiezan a volar chispas.







[1] Bang, estás muerto... [2] «Venga, tío, tú dime cómo puedo ir a la escuela de submarinismo y me largaré, ¿vale?» Estos malos son unos *pesaos*... [3] Semtex y detonadores son una combinación algo arriesgada. Pero tú querrás probarlo todo, como siempre. No aprenderás nunca. [4] Taser al canto. Pobre hombre. ¿No te da pena? No, claro.

niveles mucho mayores, mucho diálogo, muchas más animaciones y soporte completo para los periféricos más recientes. También tenemos un juego más estructurado, con jefes de final de nivel (el primer *DHT* sólo tenía enemigos convencionales) y una interesante IA del enemigo. Por ejemplo, todos los enemigos patrullan rutas en los niveles y miran a su alrededor buscando a McClane. También escuchan, así que, si estás al otro lado de una pared y haces ruido, vendrán a investigar. Hay muchos más componentes de sigilo que en la primera trilogía. Incluso el juego de conducción tiene secciones de persecución, así como las misiones tradicionales en que tienes que llegar hasta la bomba. Es delicado compararlo con la competencia, ya que la única competencia que hay ahí fuera es *Die Hard Trilogy*. Ningún otro juego contiene tanto. Son, en esencia, tres juegos de alta calidad para PlayStation, y nadie más da eso. El competidor más cercano es *Syphon Filter* por el motor de tercera persona, *Time Crisis* por el motor de primera persona, y quizá *Auto Destruct* o algo de *Need For Speed 3* por el motor de conducción. Pero, en realidad, ninguno compite directamente con nosotros. Esto es otra historia.

¿Qué grado de violencia contiene el juego? ¿A qué malos se enfrenta el jugador?

Esto depende de cómo definas la violencia. Es, sin duda, un juego para mayores de 18 años, como el primer *Die Hard Trilogy*. De todas formas, no creo que la violencia sea la clave de ninguno de los juegos *Die Hard*. Se supone que eliminas a los malos y se te penaliza por herir a ciudadanos inocentes.

Los malos en este juego son un puñado de inútiles terroristas inclinados al mal y la destrucción, y sólo John McClane puede detenerlos. Esta vez contamos con personajes fuertes, con mucho diálogo.

¿Qué tipo de armamento podremos encontrar?

Todas las armas del juego tienen su correspondiente arma en el mundo real. Tienes una pistola Beretta, y puedes escoger entre un amplio abanico de armas, entre ellas una escopeta, un martillo neumático, una Taser (un arma de dardos electrificados) y un lanzallamas estupendo. También puedes acumular y utilizar tres tipos de granadas de mano. Y hay combate cuerpo a cuerpo. El lanzallamas es el mejor arma (bueno, la más calentita) porque puedes achicharrar a los malos y corren un rato por ahí en llamas. Arde, guapo, arde.

Describe brevemente los escenarios en los que el jugador deberá luchar.

No quiero dar demasiados detalles o acabaré explicando la historia entera. El juego empieza en una cárcel de Nevada privatizada poco antes. McClane recibe una invitación para visitarla de Kenny Sinclair, un viejo amigo que ha sido elegido gobernador. Es una de esas fiestas de alto copete de inauguración de cárceles. Los terroristas toman la cárcel y se inicia un motín. En esencia, McClane debe salir de ahí con vida y, después de escapar, perseguir a los enemigos por los cañones de un desierto. Allí se mete en un tiroteo. En otras secciones conduces por las calles de Las Vegas y el Hoover Dam, luchas en el interior de un casino y te cuelas en una base militar secreta.

¿Qué podemos esperar en lo que respecta a periféricos?

Pues, ahora que lo dices, los soportamos todos (bueno, casi todos). Dual Shock con vibración, ratón de PlayStation, volantes, neGcon, pistolas de luz convencionales, así como pistolas G-Con 45 o compatibles (recomendadas: con ellas, la precisión es mayor).

¿Modo dos jugadores? ¿Pantalla partida? ¿Cable de enlace?

No. *Die Hard* se basa en un héroe solitario, un héroe que no quiere serlo, John McClane.

¿Qué es lo mejor?

A mí me gusta en particular la forma en que, en el motor de tercera persona, aplica McClane el sigilo. Se acerca a las paredes, con su pistola a un lado, y escruta tras las esquinas, intentando no llamar la atención del enemigo. La verdad es que me recuerda el modo en que Bruce Willis bordó su personaje en la primera *Jungla de cristal*.

¿Y de qué parte estás más orgulloso, en el aspecto técnico?

De algo la mar de sutil: la manera en que la fuente de luz entra a través de los barrotes de las ventanas de la cárcel.

¿En qué juegos ha trabajado antes el equipo de Die Hard?

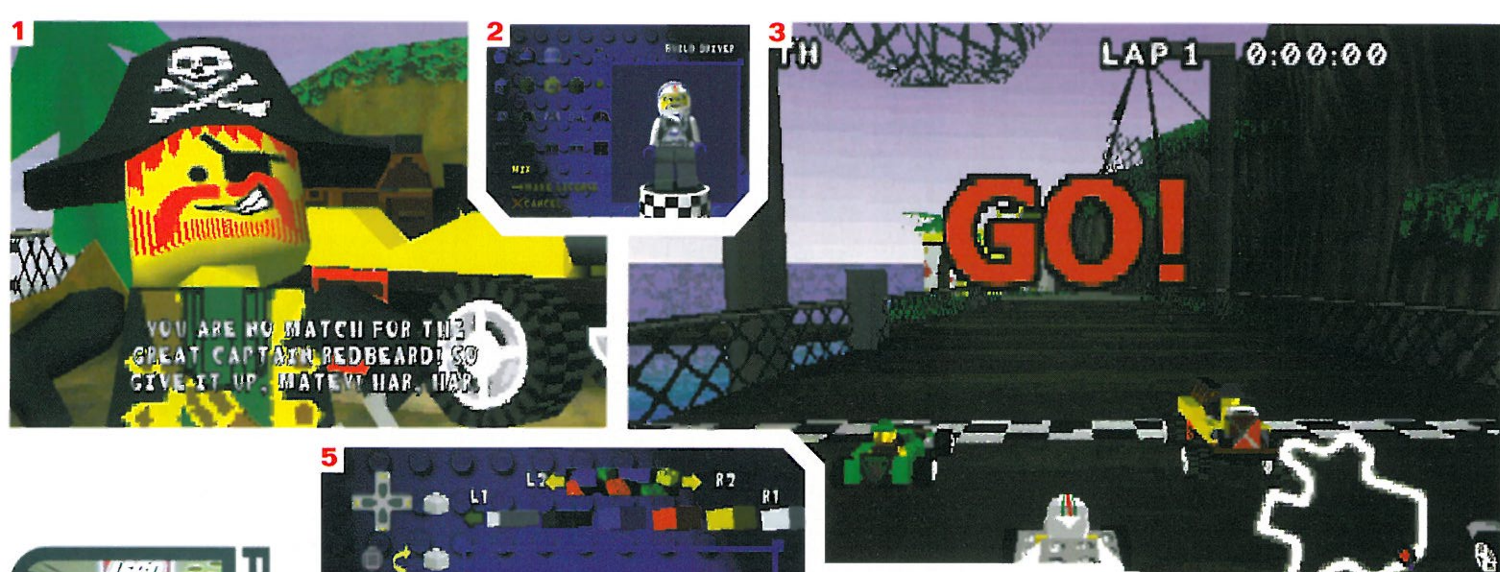
N-Space desarrolló *Duke Nukem: Time To Kill*, y *Danger Girl*, de próxima aparición.

Dinos un secreto que todavía no hayas contado a nadie.

No puedo. No me dejarían conceder ni una sola entrevista más...







[1 - 2] En *Lego Racers* se recrean los escenarios favoritos de Lego, como el espacio o los barcos piratas, con cañones que disparan contra los coches mientras éstos corren por la pista.
[3 - 5] El fenómeno Lego se torna virtual en PlayStation.



PERFIL

Tomas Gillo

■ **Cargo:** Director de producción.

■ **Funciones:** En la actualidad me encargo de supervisar tres proyectos de Lego Media, uno en Gran Bretaña y dos en Estados Unidos. También controlo los nuevos desarrollos (sobre todo los videojuegos) y localizo los posibles fabricantes.

■ **Trayectoria:** Empecé como director de diseño interactivo en una compañía de Brighton. Luego tuve la suerte de dedicar un tiempo a colaborar en la elaboración de un título de aventuras llamado *Drowned God*. Después produje varios títulos multimedia, antes de trabajar como diseñador de niveles en *Endgame*. Poco después empecé a trabajar como productor para Lego Media.

■ **Influencias en este título:** Me encantan los juegos de carreras. De joven pasaba mucho tiempo jugando con recreativas, y por eso pienso que me habrán influido también juegos como *Out Run* o *Pole Position*. También he jugado muchas partidas con *GT*, *Wipeout* y *V-Rally*. Y no puedo dejar de citar a *Diddy Kong Racing* o a *Mario Kart*.

■ **Juego favorito:** Tengo que decir que me encantan los juegos de disparos en primera persona. Pero si tuviera que escoger un solo título seguramente sería *C&C*. Recuerdo algunas noches memorables jugando con amigos en red...

LEGO RACERS

Piezas encajables de colores primarios en marcha hacia el circuito de carreras.

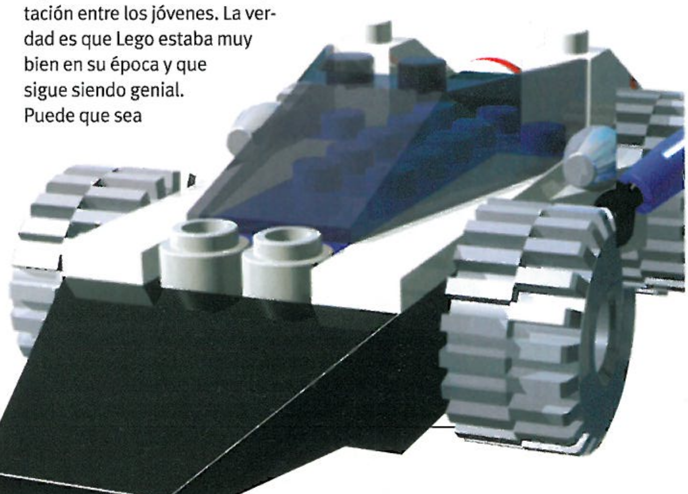
Género: Carreras
Distribuidor: Proein
Fabricante: Lego Media Intl
Disponible: N/D

Sean cuales sean tus recuerdos de infancia, tanto si te pasabas el día sentado junto a la cabina telefónica del pueblo como si no parabas de dar vueltas con la bici, Tomas Gillo te explica la forma en que Lego puede ayudarte a recuperar esos años perdidos...

¿Podrías explicar algún detalle sobre Lego Racers para los que todavía no conocen el juego?
Por primera vez, los aficionados a los coches de seis años en adelante podrán correr con figuritas y vehículos de Lego diseñados por ellos mismos, compitiendo con algunos personajes conocidos de la marca: entre ellos, Rocket Racer, el campeón mundial de las carreras Lego. *Lego Racers* es un juego de carreras en tiempo real con múltiples perspectivas fabulosas. Después de crear un piloto y un coche en el garaje Lego o de seleccionar uno de los diseños disponibles, los niños y los no tan niños pueden ocupar sus puestos en la parrilla de salida. Luego los jugadores aprietan el acelerador a tope y empiezan a competir contra cinco rivales en cualquiera de los 12 circuitos existentes, que recrean cuatro de los temas más populares de Lego: los piratas, los castillos, el espacio y las aventuras.

Vuestra empresa se dirige por lo general a los más pequeños. En este caso, ¿cómo pensáis ampliar el público objetivo?
Es cierto que normalmente los productos Lego están pensados para niños de entre dos y 16 años, pero creemos que *Lego Racers* atraerá también el interés de jugadores mayores. En los noventa se ha producido una vuelta a todo lo *retro*, a todos nos encanta recuperar las cosas de nuestra infancia. Sólo hay que ver los peinados que se llevan ahora. En esta línea, estamos comprobando que los productos Lego tienen cada vez más aceptación entre los jóvenes. La verdad es que Lego estaba muy bien en su época y que sigue siendo genial. Puede que sea infantil recorrer un circuito fantástico en un coche construido por ti mismo mientras les gritas a tus amigos que te abran paso, pero ¿qué más da?

¿Qué puesto ocupa Lego Racers entre la competencia?
Técnicamente, *Lego Racers* iguala o incluso supera la calidad



de construcción y las posibilidades de los demás juegos de carreras que hay ahora en el mercado. Hemos construido un mundo Lego a base de polígonos que crean un efecto visual perfecto, y hemos usado la IA para dirigir el recorrido de los coches de los rivales. *Lego Racers* es tremendamente divertido. No se trata de simular una carrera real, sino que es pura fantasía. Si de pequeño te encantaban los juegos de construcción, ahora disfrutarás un montón con *Lego Racers*, aunque no seas especialmente entusiasta de los títulos de carreras.

Dado que el jugador puede construirse el coche que utilizará en la carrera, ¿correrá el riesgo de quedarse sin piezas individuales o dobles?
¡Ah, te refieres a los bloques de uno o dos enganches! [Ya ves que en Lego tienen su propia jerga para nombrar las piezas de construcción.] No es posible quedarse sin piezas. Sin embargo, hemos fijado un límite de volumen, así que no será posible usar cochazos de 60 x 90 metros. Lo siento.

¿Habrá choques? ¿Podrá perder la cabeza el conductor (literalmente hablando)?
El sistema de juego de Lego se basa en la imaginación, la creatividad y la posibilidad de ir ampliando las construcciones. Es cierto que pueden mejorarse los vehículos de *Lego Racers* usando *power-ups* que lanzan proyectiles contra los otros coches, pero el efecto de estas armas se representa de una forma más bien cómica y abstracta. Los vehículos alcanzados por una ráfaga se salen de la pista, mientras que los que reciben el impacto de una bala de cañón vuelcan y dan varias volteretas, pero acaban incorporándose de nuevo a la carrera. La única forma de perder la cabeza es cambiarla por otra en la pantalla de edición...

Parece que los productos de Lego resisten muy bien el paso del tiempo. ¿Crees que también lo harán los videojuegos?
Si te refieres a su durabilidad, en *Lego Racers* se han incluido cuatro temas, 12 circuitos (que vuelven a aparecer invertidos cuando la partida está avanzada), 14 personajes y un número casi infinito de combinaciones para el diseño de los pilotos y de los vehículos. Hemos diseñado los



circuitos incluyendo atajos y elementos interactivos, como barcos pirata que te bombardean desde sus cañones.

¿Hay algún elemento nuevo que quieras destacar?
Creemos que *Lego Racers* permite al jugador manipular muchísimo más que cualquier otro juego existente en el mercado. Construyes piloto y vehículo con las piezas Lego que tú escojas, y el diseño elegido influye en el comportamiento del coche.

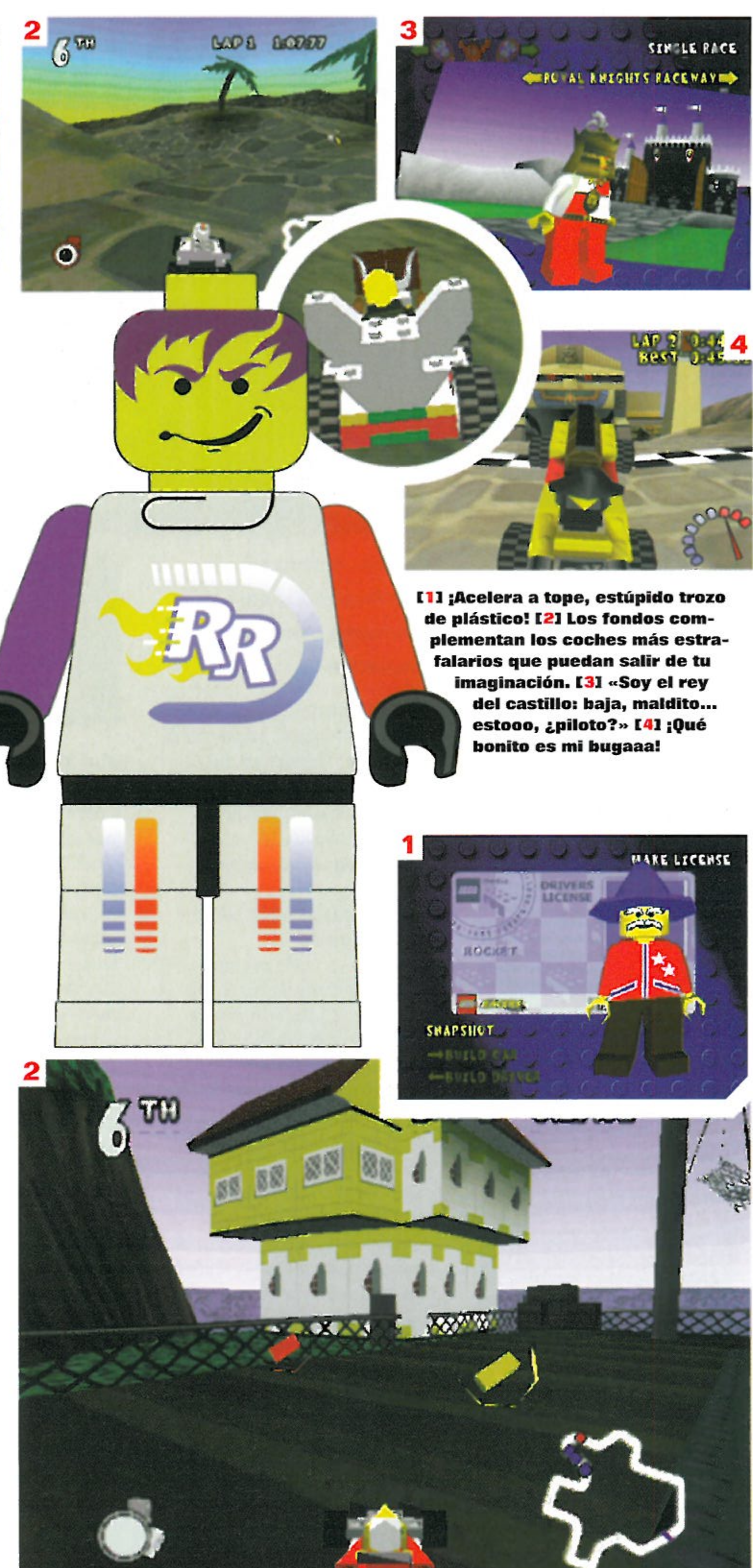
¿Existe un modo para dos jugadores, a pantalla partida?
Por supuesto. Hemos incluido un magnífico modo para dos jugadores que permite competir contra un amigo recorriendo cualquiera de los circuitos.

¿Sería posible construir esos mismos coches y pilotos con los bloques del Lego real?
No hemos incluido ninguna pieza inventada, así que si algún jugador cuenta con una buena colección de piezas Lego podrá recrear los coches que ha diseñado en PlayStation y jugar con ellos en el mundo real.

¿Qué consideras lo mejor de este título?
La parte del final, cuando vences a Rocket Racer.

Y, desde el punto de vista técnico, ¿qué es lo que más te enorgullece?
Era esencial conservar el aspecto y la forma de utilizar los juegos Lego. Hemos diseñado un fondo que se adapta a la perfección a los coches Lego, combinando los bloques con esos universos imaginarios que los niños crean para dar ambiente a sus juguetes. Además, hemos intentado que el juego utilice correctamente los millones de diseños que pueden llegar a realizar los jugadores (con coches que movilizan miles de polígonos), sin perder el ritmo en la sucesión de pantallas.

Cuéntanos algún secreto que todavía no le hayas explicado a nadie.
Cuando estudiaba trabajé una temporada en el aeropuerto de Gatwick limpiando lavabos...



[1] ¡Acelera a tope, estúpido trozo de plástico! [2] Los fondos complementan los coches más estrafalarios que puedan salir de tu imaginación. [3] «Soy el rey del castillo: baja, maldito... estooo, ¿piloto?» [4] ¡Qué bonito es mi bugaaa!

[1 - 2] Construye tu propio coche de carreras de fantasía y observa cómo cobra vida en pantalla tu creación poligonal cuando se activa la competición controlada por la inteligencia artificial.

40 WINKS

Escóndete bien bajo el edredón: llega *40 Winks*...















[1] Mágica explosión de energía. [2] Ruff cuenta un chiste y Tumble se hace pis. ¡Ja! [3 - 5] Los gráficos de todo el juego son fantásticos. [6 - 7] Una luz encendida es imprescindible para mantener al Coco bien lejos.

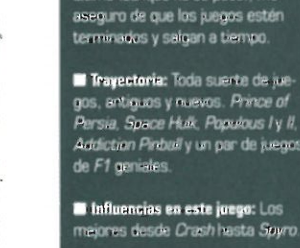
Género: Aventura 3-D

Distribuidor: Virgin/GTi

Fabricante: Eurocom

Disponible: Octubre

PERFIL



Chris Johnson

■ **Cargo:** Productor

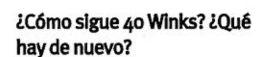
■ **Funciones:** Asegurarme de que nuestros juegos sean de primera y de que, además, resulten divertidos. Me paso muchas horas con gurús del diseño, artistas bohemios y genios de la programación, discutiendo acerca de lo que ocurre cuando pulsas esos botones. Leo montones de ideas y saco lo mejor de todas ellas para utilizarlo en nuestros proyectos. Y, por último (aunque no es poco), me aseguro de que los juegos estén terminados y salgan a tiempo.

■ **Trayectoria:** Toda suerte de juegos, antiguos y nuevos. *Prince of Persia, Space Hulk, Populous I y II, Addiction Pinball* y un par de juegos de *F1* geniales.

■ **Influencias en este juego:** Los mejores desde *Crash* hasta *Spyro*.

■ **Juego favorito:** Debería decidirme por algo como *Robotron, Star Wars* o *Phoenix*, pero la verdad es que soy un hombre *Tekken*...

Tras nuestro reportaje sobre el juego de aventuras más mono de PlayStation (PSMag 31), hablamos con los cerebros de GT Interactive para averiguar qué tal marcha el asunto. Señor Johnson, cuéntenos sus secretos...



¿Cómo sigue 40 Winks? ¿Qué hay de nuevo?
Las cosas van cada vez mejor. Estamos introduciendo nueva inteligencia artificial enemiga para hacer que los personajes destaquen más. Estamos terminando con los puzzles y considerando además la posibilidad de darle un garrote a uno de los personajes para que pueda golpearlo todo con más fuerza. También tenemos nuevos efectos de ambiente y le hemos dado unos cuantos retoques a los gráficos (ya veréis el precioso horizonte de la Ciudad Pirata).

¿Qué grado de flexibilidad tienen Ruff y Tumble? ¿Qué tipo de movimientos especiales podemos esperar?
A medida que vayas avanzando y descubriendo los diferentes trajes, aprenderás cantidad de ataques y habilidades únicas que te ayudarán a progresar en tu aventura. Hay un personaje que puede girar sin parar, derribando todo lo que encuentra a su paso, y otro es capaz de sacar a los enemigos de la pantalla botando.

El área femenina y la masculina, ¿cómo están definidas? No querríamos que se fomentase la discriminación sexual...
Ninguno de los protagonistas es más débil o más fuerte, aunque utilizan armas diferentes. Por ejemplo, como ninja que es, Tumble [la chica] usa un bastón llamado Bo, mientras que Ruff lleva un par de espadas. Yo he luchado con un Bo, y te sorprenderías de la capacidad que tiene. Además, hay algunas áreas a las que sólo puede acceder uno de los dos, así que, para completar el juego, tendrás que aprender a jugar con ambos por igual.

¿Puedes contarnos algo más acerca de los cambios en los personajes/trajes?
Te pones un traje nuevo y te vas por ahí recogiendo prórrogas de tiempo que te permiten conservarlo. Las distintas indumentarias te otorgan una serie de habilidades nuevas que necesitarás para completar el juego.

¿Habéis empezado a introducir nuevos enemigos?
Hay un montón de secuaces nuevos para el área del Castillo. Estos individuos son aterradores, tipos capaces de colocarte en un potro de tortura y estirar sin compasión hasta que ya no puedes más. También hemos variado un poco a los malos que ya teníamos. Ya sabes, diferentes peinados y ese tipo de cosas...

¿Es cierto que todavía duermes con la luz encendida?
Nunca apago la luz. Hay demasiadas cosas raras por ahí.





[1] Te cambias de ropa como Mortadelo. [2] Narciso se tiró horas contemplando el estanque...

M@X CENTER

Envío Gratuito a Península y Baleares

COMPRA NUESTROS PRODUCTOS LLAMANDO AL

902 424 140

PLAYSTATION DUAL SHOCK

19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS

23.500

PlayStation + Dual Shock

PLAYSTATION DUAL SHOCK

23.500

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb

PLAYSTATION DUAL SHOCK

23.990

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + RGB

PLAYSTATION DUAL SHOCK

24.500

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + Action Replay

Power Wing

3500

Control Pad

2100

Pad Transparente

990

Pad Supra X-Wing

990

Action Replay

4500

N-PAL

3900

Pistola Innovation

8900

Mando Transparente

3995

Multi T

mory Card
ONY 1Mb

Pistola Panther

4500

Memory Card Compatible 8 Mb

3995

Cable RF

GRUPO PROMAX

C/ Juan Ramón Jiménez, 10
Pol. Inds. Paracuellos de Jarama
28860 MADRID

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES

91 658 40 50



¿Murciélagos, vampiros, tiburones asesinos, robots alienígenas, reyes, princesas, caballeros medievales, parques temáticos? Esto tiene un nombre. Diversión. A punta de pistola. Bueno, son cosas de Namco, y lo cierto es que logra que te lo pases pipa (sin segundas). Abandónate a la aventura en solitario o en compañía y disfruta con Dan, Don y sus locos camaradas. ¿Qué se te brinda? Un *pack* de jugabilidad pura. ¿Qué se requiere de ti? Grandes dosis de habilidad, puntería, reflejos, agilidad mental, una respuesta acertada, un sobre y un sello. Y enviarnos tu apuesta antes del 10 de octubre. Fácil, ¿no?

La pregunta

¿Cuántas personas pueden jugar en total a *Point Blank 2?*
A. Dos a pantalla partida.
B. Cuatro con MultiTap.
C. Ocho, pero en dos equipos y por turnos.

El premio

1 *pack* con el juego completo *Point Blank 2* y la pistola G-Con 45 para cada uno de los 10 ganadores.

La respuesta

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



SONY COMPUTER






POINT BLANK 2
TM
namco



Luces, lociones corporales, indumentarias ridículas, malos malísimos... ¿Carnaval? *Nor*, no son más que unos cuantos ingredientes de *WWF Attitude*...

Desde los remotos albores de la humanidad, los hombres se han enfrentado por deporte, por poder, por orgullo. El hombre, respondiendo a sus instintos más primarios, luchaba fémur en mano, con poco más que su propia fortaleza física. A lo largo del tiempo, este concepto de combate al desnudo se ha ido sofisticando hasta introducir elementos que lo han convertido en el espectáculo que hoy conocemos como lucha libre: una pelea en calzoncillos entre hombres hechos y derechos.

Nos guste o no, debemos admitir que, en ciertos países, se ha convertido en un «deporte» la mar de popular. Quien más y quien menos tiene algún familiar o amigo que sabe apreciar los sutiles matices que ofrecen estos hombres en ropa interior. Hasta los filósofos más eruditos han llegado a argumentar que la lucha libre es cultura, comparable a las tragedias griegas, con sus designios del destino y el uso de las máscaras.

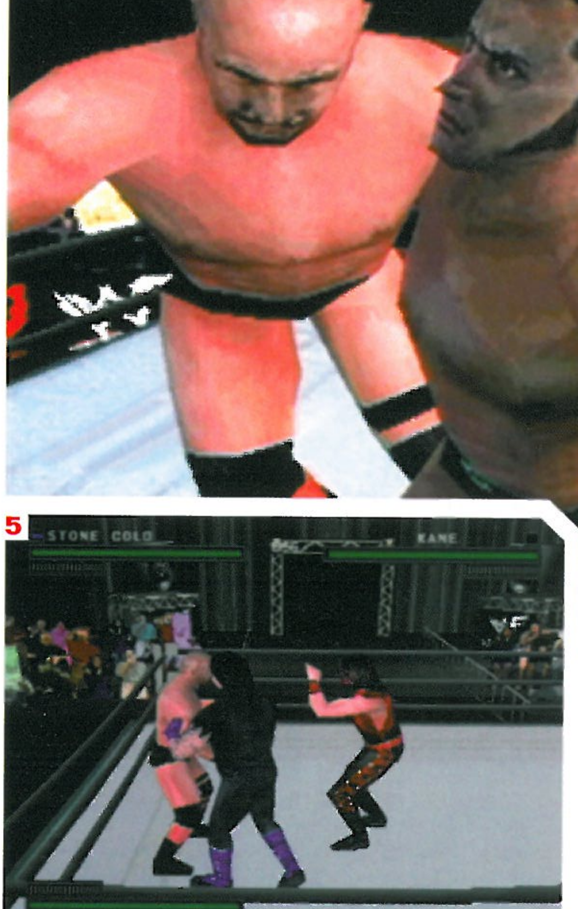
Pero, para otros muchos, más que una tragedia griega es, simple y llanamente, una tragedia. Una lacra que ha condicionado la actitud del respetable hacia la mayoría de sus recreaciones para consola. Pero esto no es más que una parte del problema, porque, además, muchos de los juegos de lucha aparecidos hasta la fecha no han ofrecido demasiada calidad. Ahora, el último candidato de Acclaim, *WWF Attitude*, se enfrenta a cualquiera que se atreva a retarlo por la obtención del título de «juego-de-lucha-que-no-está-tan-mal».

Además del espectáculo, hay un

[1] La recreación de las caras es fantástica... [2 - 3] ...da gusto destrozarlas.

[1 - 2] El juego cobra vida de verdad cuando la tensión en el ring se pone al máximo. Además, ¡la versión final incluirá armas!

DISTRIBUIDOR	Acclaim	ORIGEN	Estados Unidos
FABRICANTE	Iguana	GÉNERO	Simulador de *wrestling*
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos



[1 - 5] Las opciones para formar parejas te permiten enfrentar a un campeón contra otro, a un monstruo gordo contra otro y a una mujer contra otra. Incluso puedes enfrentar a un grupo de tres.

montón de cosas a tener en cuenta en su preparación. Los juegos de lucha suelen estar cargados de opciones, pero la verdad es que *Attitude* se lleva la palma. Contiene una amplia selección de modos de lucha, incluidos King Of The Ring, Tag Team y Survivor, que podrás variar a tu antojo con la tira de reglas y configuraciones de ring. También puedes organizar tu propio espectáculo televisivo de pago por visión. Todo en un perfecto estilo yanqui: escoges las parejas de contrincantes, eliges los trapos y escribes los llamativos comentarios a todo color para tu programa.

También existe un modo Career que te permite crear la típica historia del pobre que hace fortuna para el luchador que quieras. Puedes sacarlo de la humilde House Events, donde no hace más que participar en peleas de baja estopa, y llevarlo a pelear en los mejores combates del momento. La habitual opción estilo crea-tu-propio-inadaptado vuelve a estar presente, pero con la tira de detalles nuevos. Pero lo que parece una auténtica mejora con respecto al anterior simulador de WWF de Acclaim, *Warzone*, es que puedes formar tu propia selección a partir de cualquiera de los 400 movimientos quebrantahuesos de que dispone tu monstruo.

Pero bueno, ya se sabe que los juegos de lucha nunca han pecado de falta de opciones, precisamente. En realidad, siempre ha sido la acción propiamente dicha la que termina siendo torpe y frustrante. No había nada que pudiera apartar a los fans de la lucha de las delicias de *Tekken* y *Street Fighter*. *WWF Attitude*, aunque en ningún momento pretende ser un *beat 'em up* puro, ha intentado conseguir que la lucha resulte divertida. Todos los movimientos son de efectos brutales y de fácil ejecución. Estamparle una tele en la cabeza al adversario no es tan complicado como un combo de diez golpes de Lei Wulong, pero desde luego es más divertido.

En *Attitude* todos los luchadores se han diseñado con captura de movimiento y es de esperar que ofrezcan un realismo fotográfico. Si esto será a costa de la fluidez de movimientos es algo que todavía está por ver, ya que de momento todavía es un poco lento. Comparado con los combates de *Warzone*, que se podían decidir con un solo movimiento especial, en *Attitude* hay que tener bastante en cuenta técnicas y tácticas. La llave y el bloqueo terminan en un caluroso baile de la mejor calidad. Por desgracia, pese a incluir a los mejores profesionales, *Attitude* ha perdido actualidad a causa de la muerte trágica de Owen Hart.

LA LLAVE Y EL BLOQUEO TERMINAN EN UN CALUROSO BAILE DE LA MEJOR CALIDAD.

Este es el último título de WWF que veremos de Acclaim, porque han perdido su licencia frente a THQ. Sin embargo, las buenas noticias es que parecen habernos reservado lo mejor para el final. *Attitude* debería hacerse con todos los aficionados a la lucha que siempre deseó tener. Para los no creyentes, baste decir que ya sería hora de darle una oportunidad a este tipo de lucha. El *wrestling* es para pasarlo bien, y pocos se atreverán a negarnos que la visión de un grupo de neandertales peludos en pleno festival de tortazos sea divertido.





[1 - 2] ¡Único y exclusivo! Hala, a preparar el *attrezzo* de nuestro atleta despojándole de su ropa y su dignidad.



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Incluye a los mejores profesionales.
- Su aspecto es muy detallado.
- Podría significar el paso adelante para el *wrestling* en PlayStation.
- Todo lo que el aficionado podría desear.

LO PEOR

- Si no te gusta el *wrestling*, es mejor que pienses en otra cosa.
- De momento, sin grandes sorpresas.

QUIZÁ...

Para los creyentes, ésta podría significar la acción en «paños de lycra» definitiva, y, de hecho, podrá probar su pedigrí si alcanza las ventas que se esperan de su lanzamiento. Para los que todavía albergan dudas, quizá sería hora de darle una oportunidad al *wrestling*. Crucemos los dedos por *WWF Attitude*.



¿Otro juego de lucha? Ah, bueno. ¿Y cuántos jugadores dices que pueden jugar? ¿Ocho? ¡OCHO!





[1] El modo para ocho jugadores no pierde velocidad. [2] Los estilos están disponibles desde el principio. [3] No siempre encontrarás gente dispuesta a hablar contigo. [4] Interroga a quien encuentres en tu camino.

Son tiempos difíciles para los *beat 'em up*. ¿Qué se puede hacer después de pasarse *Tekken 2* y conseguir todos los personajes? Comprar *Tekken 3*. ¿Y después? Sentarse y esperar a que salga una cuarta parte. *Kensei, Bloody Roar 2, Dead or Alive...* Todos muy bonitos, pero ¿dónde está *Tekken 4*? ¿Es que sólo Namco sabe darnos lo que queremos? ¡Pues parece que no!

¿O sí? Lo que nos trae Polygram no es precisamente lo que queríamos, sino más bien algo que no se nos había ocurrido, pero que también nos encanta. *Shao Lin* ofrece un montón de cosas atractivas. En primer lugar, la gama de juegos que pone al alcance del jugador: una aventura de rol, un *beat 'em up* de avanzar, pegar y seguir avanzando, y un *beat 'em up* a base de combates. Tres juegos en uno.

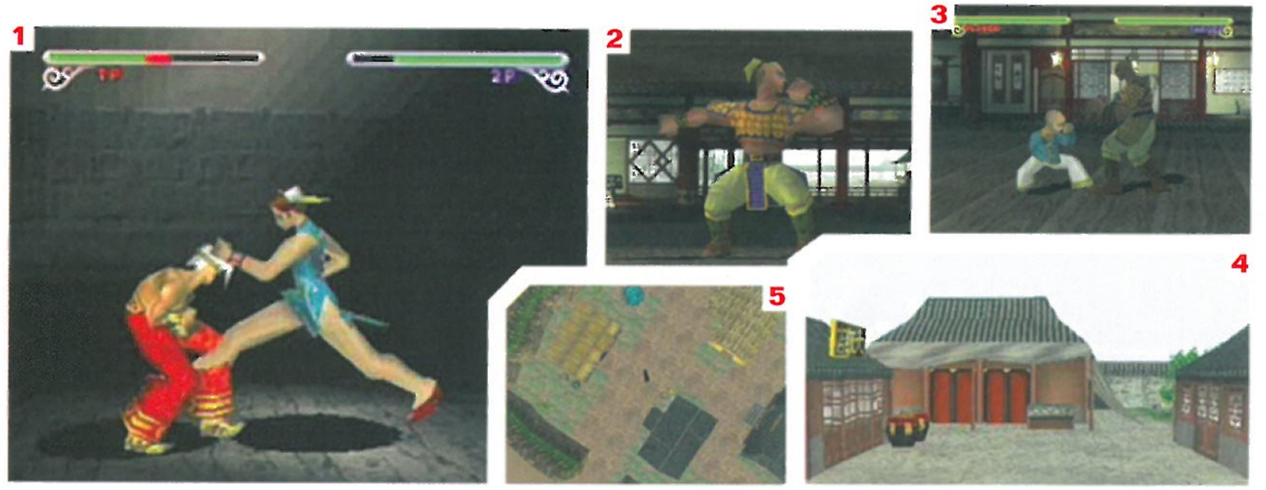
LO MEJOR DE *SHAO LIN*, SIN DUDA ALGUNA, ES EL MODO VERSUS.

El primero es el modo Aventura, en el que tendremos que elegir a un niño o una niña, ponerle nombre y elegir el arte marcial que queramos. Una vez seleccionado el personaje, bautizado e inscrito en la escuela de artes marciales que corresponda, empieza la historia. Te encuentras en una aldea (o un arrozal, o un puerto, o lo que sea, depende del arte marcial escogido) y tienes que hablar con la gente para enterarte un poco de qué va la cosa. No puedes salir de allí porque el guardián de la puerta te considera demasiado joven. Tienes que conseguir el permiso del Gran Maestro para abandonar la aldea. Vas a ver al gran maestro, pero por el camino te encuentras con dos bandidos que quieren atacarte. Se carga el escenario de combates, les ganas, adquieres un poco de experiencia con la pelea y sigues buscando al Gran Maestro, etc. Un juego de rol, vaya. Los escenarios en 3-D y el aspecto general de este modo recuerdan inevitablemente a *Destrega*, aunque en *Shao Lin* las peleas se cargan en un escenario aparte.

A lo largo de la aventura tu personaje crece, adquiere experiencia, gana dinero, mejora su estado físico... También puede enfermar o adelgazar, y tu obligación es cuidar de él lo mejor posible. Es casi como criar un *tamagotchi* humano en la China medieval. Según el personaje y el arte marcial que hayas escogido al principio, la aventura variará, de forma que las posibilidades del modo Aventura son muchas (y el juego es bastante largo).

Después está el modo de Prácticas. Atención, porque lo que en casi todos los *beat 'em up* suele ser un peñazo insoportable —freír a mamporros a un muñeco inmóvil, intentar combos imposibles y un

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Polygram Magic/THQ**	■ GÉNERO	***Beat 'em up*/rol**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno a ocho**



[1] Estas perdido, muchacho. [2] ¡Hay bandidos por todas partes! [3] La táctica más segura es cubrirse hasta ver un hueco por donde atizar a tu oponente. [4] Con la vista en primera persona verás que los escenarios son completamente tridimensionales. [5] Tienes tres cámaras a tu disposición: dos para estudiar el escenario y una para jugar.

largo y aburrido etcétera—, en *Shao Lin* es casi un juego en sí mismo. Aquí escoges a uno de los ocho luchadores disponibles (los mismos que en el modo Versus), escoges la modalidad de lucha y de pronto te encuentras en un extraño laberinto en 3-D. A medida que avanzas, caen del techo hordas constantes de muñecos de madera como el Mokujin de *Tekken 3*. Debes destrozarlos para seguir avanzando por el laberinto hasta el final. Estos muñecos son geniales, porque con tus golpes se «desmontan», esparciendo todas sus piezas por el escenario...

Pero dejémonos de tonterías: lo mejor de *Shao Lin*, sin duda alguna, es el modo Versus. El juego de lucha. En él puedes pelear contra un adversario de la CPU tras otro o contra un amigo, como en cualquier título de peleas, pero lo curioso son el resto de las combinaciones posibles: con cuatro jugadores en pantalla y ¡hasta con ocho!

Hasta ahora, sólo *Thrill Kill* nos había dado la oportunidad de jugar con el MultiTap, pero había dos problemas: *Thrill Kill* jamás llegó a salir a la venta por su excesiva violencia y, además, sólo permitía jugar a cuatro personas a la vez, no a ocho. Además, carecía de salto y el sistema de control no era gran cosa. Todo lo contrario a lo que sucede con *Shao Lin*: no es excesivamente violento, pueden jugar entre uno y ocho jugadores a la vez y el sistema de control es tan completo como eficaz. Es magnífico.

Si no tienes MultiTap también podrás jugar con cuatro y ocho personajes en pantalla, pero estarán controlados por la CPU, y de la misma manera, si usas un MultiTap o dos, la CPU controlará tantos luchadores como mandos «falten» a los MultiTap. O sea: si tienes dos MultiTap y cinco mandos, tres luchadores estarán controlados por la CPU; y si juegas con dos mandos, la consola controlará a los otros seis (o los otros dos, si prefieres pelear con cuatro personajes en pantalla). Las opciones del modo Versus parecen no tener fin: puedes jugar un *deathmatch* (todos contra todos), por equipos y por escuelas. Si eliges el modo de peleas entre escuelas, los luchadores que hayan seleccionado una técnica de lucha tendrán que zurrar a los que hayan elegido otra, y ganará la «escuela» a la que representen.

Las «escuelas» son seis. Cada personaje cuenta con unos movimientos específicos, pero cada técnica también. Así, dos personajes distintos que elijan una misma técnica pelearán de formas muy parecidas, pero no idénticas; y de la misma manera, el mismo personaje luchará de distinta forma según el arte marcial que elija. El *shao lin* es el estilo que da nombre al juego, pero los otros también son fabulosos (el *t'ai chi*, el *hun gar* y un montón de palabrejas extrañas). No reconocerás algunas técnicas por el nombre, pero en cuanto veas al personaje en movimiento verás que todos los estilos te suenan de alguna película.

Otro detalle fantástico es que algunas técnicas te permiten acceder a «subtécnicas», como algunos personajes de *Tekken* y como solía hacer el señor Bruce Lee en mitad de las peleas, cuando soltaba aquello de «No podrás con la técnica del Águila» y el malo le soltaba «Mi Serpiente acabará con tu Águila aunque el Dragón intente rescatarla...» La peli parecía más un documental zoológico que un film de karate, pero ahora lo comprenderás todo, por fin. Es fantástico luchar con estilo *Hun gar* y, en mitad de la pelea, accionar la técnica del Borracho; o jugar con el estilo *Shao lin* y de repente soltar un combo imparable con el estilo del Pie de Hierro.

El caso es que, con tres juegos en uno —o dos, si prefieres que no contemos el modo de Prácticas, porque tampoco es tan importante como el Aventura y el Versus—, un montón de personajes, un montón de técnicas y un montón mucho más grande de opciones y submodos, tenemos juego para rato. Nos va a costar tener el análisis a tiempo para el próximo número, pero todavía quedan muchísimas cosas de las que hablar: la fluidez incluso con ocho luchadores en pantalla, el funcionamiento del sistema de control, los revolucionarios escenarios (12 diferentes, de los que te puedes «caer»), la variedad de movimientos, las estrategias de lucha... Lo dicho: tenemos juego para rato.

[1] No te dejes engañar por su aspecto: es una máquina de matar. [2] En algunos escenarios puedes caerte al vacío.





⊕ LO MEJOR

- Las peleas de cuatro y ocho jugadores.
- La variedad de modos, submodos y opciones.
- La original inclusión de diferentes estilos de lucha.

⊖ LO PEOR

- El modo Aventura es bastante difícil.
- Los luchadores controlados por la CPU al principio parecen invencibles.

QUIZÁ...

Sí, hay cientos de juegos de lucha, pero ¿cuántos te permiten «estudiar» en tiempo real seis estilos de lucha completamente distintos? Sólo el modo Versus de *Shao Lin*, con la opción de hasta ocho jugadores, ya justifica sobradamente la existencia de este juego. Será uno de los grandes del año.

■ DISTRIBUIDOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Francia**
■ FABRICANTE	**Cryo Interactive**	■ GÉNERO	**Cazafantasmas en 3-D**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno**



Guardian of Darkness

Los Cazafantasmas han pasado a la historia. Ahora tendrás que llamar a Ekna el Guardián para deshacerte de los malos espíritus...

Mientras la mayoría de los editores se empeñan en diseñar una enorme cantidad de juegos de género, Cryo Interactive renuncia a tales tácticas a favor de la producción de títulos caprichosos, originales y, para ser sinceros, pasados de moda. *Guardian of Darkness* es un ejemplo perfecto de esta política.

El juego da cobijo a una larga serie de enredos espirituales y sucesos fantasmales, y para que los soluciones, te ha fichado una organización denominada, estooo... La Organización. Eres un Guardián, un monje la mar de duro que no admite tonterías y que es capaz de conjurar una impresionante variedad de hechizos: lanzar bolas de energía contra los enemigos, ingresar en profundos trances de chamán y cosas así.

Los niveles en 3-D de *Guardian of Darkness* consisten en laberintos de salas por las que debes deambular en busca de objetos y pistas que te ayuden a eliminar «las criaturas del más allá» que pueblan el juego. Tu primera misión te obliga a restaurar la tranquilidad espiritual de un museo en el que los artefactos flotan por las salas mientras hordas de anillos mutantes brotan de las paredes (algo así como calabazas gigantes). Entre otros escenarios, hay una destilería y una mansión. Y a nosotros nos parece muy bien.

Por las capturas podrías pensar que este juego es una especie de aventura de acción tipo *Tomb Raider*, pero se acerca mucho más a aquellos juegos de 8 bits con los que quizá jugabas hace diez años: rondas por una casa embrujada, colocas un objeto en un lugar concreto para abrir paso a la siguiente parte del juego... No, no se presta a altas velocidades ni a ampollas dactilares. De hecho, el ritmo de *Guardian* es algo lento. Y los tiempos de carga de cada sala tampoco ayudan mucho.

Quedan bastantes detalles que perfilar, incluidos ajustes de la cámara y mejoras en los hechizos y movimientos de los personajes. También está previsto estudiar ciertos elementos de la jugabilidad: de momento, controlarlo resulta algo complicado.

Puede que el juego también tenga problemas a causa del limitado tamaño y número de los niveles (por ahora sólo hay diez). Pero puede que *Guardians of Darkness* se convierta en el favorito de aquellos usuarios con una actitud más reflexiva que impetuosa. Es improbable, pero posible, claro.

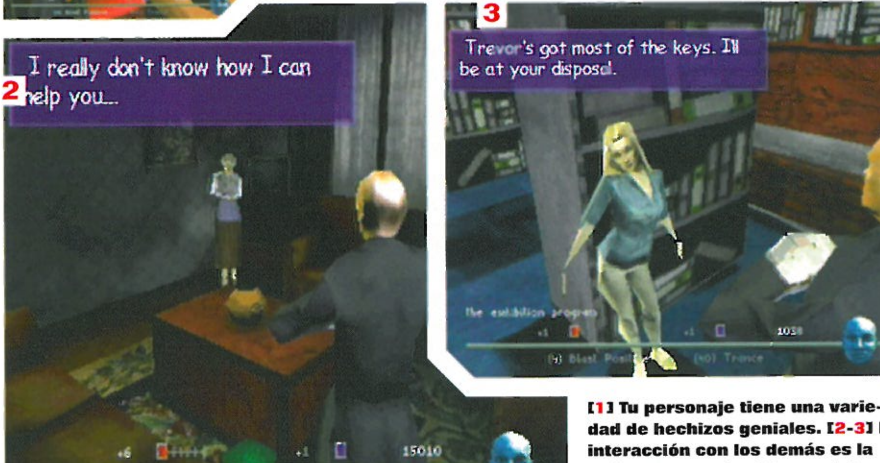
1

2



[1] A sus órdenes, señor. [2] Bonito papel de pared.





[1] Tu personaje tiene una variedad de hechizos geniales. [2-3] La interacción con los demás es la mejor manera de obtener pistas y sugerencias.



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Sin duda, es original.
- La colección completa de hechizos.
- Atmósfera fantasmal.

LO PEOR

- Niveles demasiado pequeños.
- Jugabilidad lenta.
- Gráficos regulares.

QUIZÁ...

Guardian of Darkness es un bicho raro: un *flashback* a tiempos en que el ritmo y la presentación se sacrificaban a favor de la recolección de pistas y resolución de misterios. Todavía le falta bastante trabajo, pero el resultado final podría convertirse en una fresca alternativa a lo conocido.



Si creíste que *Seven* era dura o te pareció que *El resplandor* era inquietante, ve preparándote una tila...



[1] Todos sabemos que los asesinos en serie se esconden en cabañas, así que regístralas bien. [2] Las puertas: Marrow Gates. Están hechas con costillas. Qué práctico. [3] Libera a esta alma atormentada... Dispara. [4] Un río de sangre.

Contenido adulto. Esto, por lo general, significa ríos de sangre, mutilaciones espantosas y cultos maléficos. La verdad es que *Shadowman* no se queda corto en ninguno de estos campos. Estamos hablando de ríos de sangre en los que incluso puedes nadar, un héroe con una máscara incrustada en el pecho (vaya con el *piercing*...) y un hatajo de asesinos en serie (adoradores de Satán, por cierto), los peores desde Hannibal Lecter.

Si leíste el reportaje que publicamos en *PSMag* 32, sabrás que Shadowman es Mike Leroi, un estudiante inglés que se ha convertido en un guerrero vudú. Su misión consiste en encontrar cinco almas asesinas que se han escapado del pavoroso Deadside Asylum. Para conseguirlo, Shadowman irá pasando alternativamente del mundo de los vivos a los dominios de la muerte (Deadside), haciéndose con pistas de los archivos del FBI y desenterrando textos sagrados de vudú mientras dispara a quemarropa a los enemigos, con esa imposible manera suya de empuñar la Magnum Desert Eagle.

Shadowman es una aventura de acción que hace hincapié en la atmósfera, pero que tampoco se queda corta a la hora de repartir sangre e intestinos cuando la ocasión lo requiere. A medida que progresa la acción, Leroi va adquiriendo poderes mágicos que le permiten dinamitar al enemigo con ráfagas de fuego o liquidarlos con armamento vudú confeccionado a base de huesos humanos...

Los primeros niveles con los que pudimos jugar se sumían en un ambiente de lo más siniestro. El juego empieza en las pantanosas tierras de Louisiana, donde tendrás que atravesar arroyos cenagosos metido hasta las rodillas, arañando la tierra mientras intentas agarrarte a la orilla. Y, cuando llegas a terreno seco, resulta que el peligro todavía acecha: los puentes de troncos se derrumban y unos rottweilers se te echan encima mientras corres por los alrededores escudriñando cabañas desiertas. Pero si dejas el mundo de los vivos las cosas se ponen más feas aún. Al otro lado de las puertas del Deadside, en Marrow Gates, tendrás que hacerle

HABLAMOS DE RÍOS DE SANGRE Y DE ASESINOS EN SERIE, LOS PEORES DESDE HANNIBAL LECTER...

■ DISTRIBUIDOR	**Acclaim**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Iguana**	■ GÉNERO	**Acción/aventura 3-D**
■ DISPONIBLE	**SÍ**	■ JUGADORES	**Uno**



[1] Contempla el escenario del Deadside. Menudo vertedero...

saltar la cabeza a más de un zombi antes de conocer a tu mejor amigo: Jaunty, un individuo con cuerpo de serpiente que lleva sombrero. Wasteland no pinta mucho mejor: tendrás que nadar en ríos de sangre, saltar de plataforma en plataforma, aplastar sanguijuelas gigantes que intentarán pegarse a tus *partes*...

PODRÍA CONVERTIRSE EN UNA POTENTE MEZCLA ENTRE LO REAL Y LO DESCONOCIDO Y EN UN BUEN EJEMPLO DE JUEGO PARA ADULTOS...

Lo que debería distinguir a *Shadowman* de las recientes odiseas satánicas *Akuji* y *Soul Reaver* es la manera en que el argumento (basado en un célebre y homónimo cómic para adultos) impregna la acción. Después de cada batalla campal aparecerán unas pantallas de diálogo en las que hablas con personajes monstruosos, lo que evoca a los juegos de rol. Para acabar con las 120 Almas Negras (una tarea que supone unas 70 horas de juego), tendrás que revisar los archivos que hayas ido recogiendo y encontrar pistas que te ayuden en esta misión.

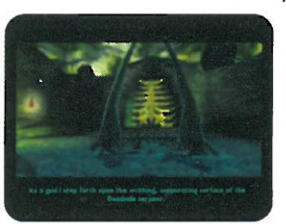
Shadowman podría convertirse en una potente mezcla entre lo real y lo desconocido y un buen ejemplo de juego para adultos, pero todavía queda mucho trabajo que hacer a escala gráfica para que alcance los niveles de *Soul Reaver*, y para ser sinceros no creemos que haya tiempo suficiente para mejoras.

EL RINCÓN DEL CHAMÁN

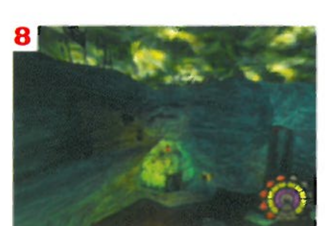
A diferencia de muchas otras aventuras en 3-D en las que el argumento empieza y acaba con una intro renderizada, cada nivel de *Shadowman* arranca con una secuencia de pantallas de la historia. Durante el juego charlarás con varios individuos vudú.





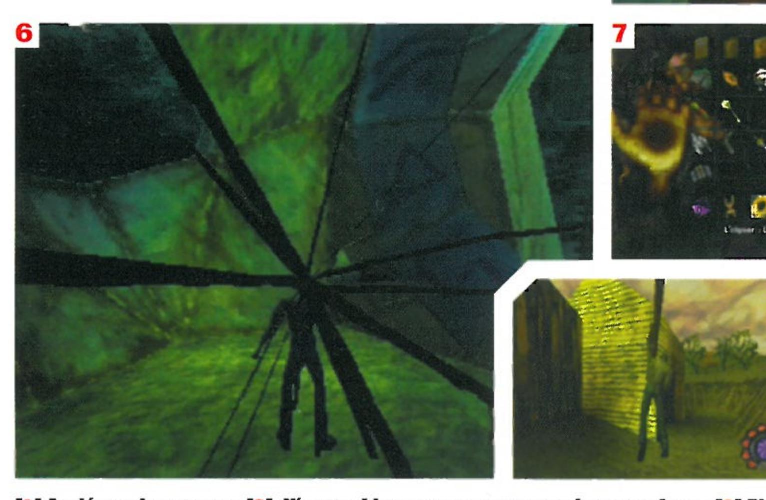


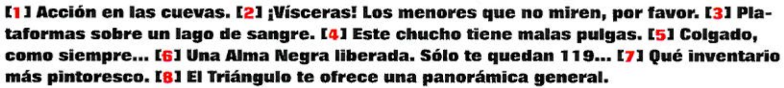
Vudú en diez lecciones prácticas: limítate a hablar de sangre y gallinas a personajes con forma de serpiente y sombrero negro ante extrañas construcciones óseas.











[1] Acción en las cuevas. [2] ¡Vísceras! Los menores que no miren, por favor. [3] Plataformas sobre un lago de sangre. [4] Este chucho tiene malas pulgas. [5] Colgado, como siempre... [6] Una Alma Negra liberada. Sólo te quedan 119... [7] Qué inventario más pintoresco. [8] El Triángulo te ofrece una panorámica general.



LO MEJOR

- Suspense y sobresaltos.
- Niveles realistas y descarnados.
- Tema adulto.

LO PEOR

- No apto para mocosos.
- Un poco pobre en puzzles.

QUIZÁ...

Para encontrarse en una fase avanzada de desarrollo mientras escribimos esto, *Shadowman* tiene un aspecto poco prometedor. Los gráficos necesitan más que un simple retoque. Es la estrecha línea que separa a zombies de asesinos, el infierno en la tierra y el mismísimo reino del Mal lo que podría hacer de *Shadowman* uno de los juegos de terror más fascinantes de PlayStation. Ya se verá.

DISTRIBUIDOR	Sony	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Psygnosis	GÉNERO	Aventuras/plataformas
DISPONIBLE	Octubre	JUGADORES	Uno



Kingsley

Otro mamífero de rapiña se somete a la traducción poligonal. Pero ¿lo tomará en serio el resto del bosque digital?

PlayStation Magazine — En el CD

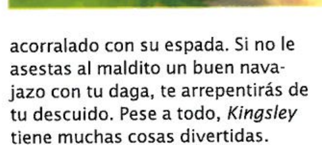
Hace mucho que *Kingsley* deambula por ahí. Los cambios en Psygnosis dejaron muchos títulos en el tintero, pero éste se encontraba en las últimas fases de desarrollo, así que Sony se ha encargado de editarlo. El historial de Psygnosis con este tipo de juegos de plataformas/aventura no es fascinante. ¿Recuerdas el insípido *Rascal* (*PSMag* 17, 7/0)? Bastante mediano.

Por suerte, *Kingsley* no es tan regular como *Rascal*. La historia es como sigue: el malvado mago roedor Bad Custard (Malas Natillas sería su nombre en castellano...) ha robado el libro de magia de la reina del Reino de la Fruta y se ha empeñado en hechizar a los Caballeros Leales para convertirlos en Caballeros Oscuros. Kingsley, el cachorro huérfano (¡snif!), quiere ser Caballero Leal. Para ello, debe meter a Custard en cintura. Lo que sigue es un paseo de plataforma en plataforma a lo largo de las tres aldeas temáticas del Reino de la Fruta.



[1] Haz amigos. Explótalos. [2] Aquí esta nuestro amigo el zorro.

La acción es similar a la de *Crash*, *Croc*, *Spyro* y compañía, pero se desarrolla a un ritmo algo más pedestre. Eso no significa que sea lenta, pero es menos impetuosa. No es fácil controlar al zorrito: tienes que mantener pulsado constantemente el stick analógico (o la cruceta) en la dirección a la que quieres que Kingsley se dirija, y es demasiado complicado, sobre todo cuando un malo te ha acorralado con su espada. Si no le asestas al maldito un buen navajazo con tu daga, te arrepentirás de tu descuido. Pese a todo, *Kingsley* tiene muchas cosas divertidas.

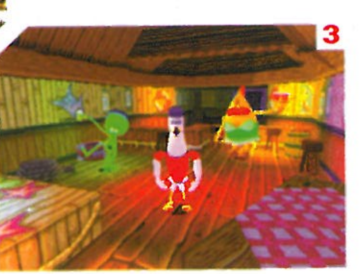


En la intro conocerás a los protagonistas, antes de aprender cómo emplear las armas que luego tendrás que recoger. También aprendes cómo defenderte de los ataques. Los gráficos son buenos, con escenarios temáticos bien hechos. Si pasas por la selva o la isla pirata te darás cuenta del trabajo que ha realizado Psygnosis en la recreación del ambiente.

No es que *Kingsley* sea un paseíto por el campo. Hay al principio un punto desquiciador en el que te aplastarán unos barriles rodantes porque no habrá forma aparente de hacerse con los controles. Sin embargo, el propio Kingsley es un personaje amable y carismático, y su juego obtendrá la aceptación de muchos.







[1] Alza tu escudo para defenderte, luego ataca con la daga. [2] Pues sí, también llueve en los videojuegos, ¿sabes? [3] *¡Mars Attacks!*



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Buena ambientación.
- Estupendos gráficos de dibujos animados.
- Buen curva de aprendizaje.

LO PEOR

- Controles frustrantes.
- A veces muy torpe.

QUIZÁ...

¿Kingsley, eh? Es majo. Pero, ¿es un juego de plataformas o una aventura de acción? La verdad es que no es ni lo uno ni lo otro, pero después de media hora trasteando por el juego, te enganchas. El bicho gira como un camión de 18 ruedas, lo que es una auténtica paliza, pero hay suficiente aquí para merecer la etiqueta de «prometedor».

ADQUIERE TU LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER EN GLOBAL GAME Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE UN VIAJE PARA DOS PERSONAS A LA TIERRA DE LOS VAMPIROS EN RUMANÍA.

Presentando esta página cuando compres SOUL REAVER conseguirás una estupenda camiseta de regalo.















Tiendas Global Game

Global Game – Quart de Poblet (Valencia) Tf.: 96.153.75.20
Global Game – C.C. Gran Turia - Xirivella (Valencia) Tf.: 96.313.40.67
Global Game – Alzira (Valencia) Tf.:96.245.51.07
Global Game – Basauri (Bilbao) Tf.: 94.440.29.22
Global Game – Algeciras (Cádiz) Tf.: 956.65.78.90
Global Game – Madrid Tf.: 91.593.13.46
Global Game – Madrid Tf.: 91.377.22.88
Global Game – Vitoria Tf.: 945.21.45.96
Global Game – Las Palmas de Gran Canaria Tf.: 928.382.977
Global Game – Zaragoza Tf.: 976.56.36.69

PRÓXIMAS APERTURAS

Global Game – C.C. Alcalá Norte
Global Game – Sta. Cruz de Tenerife
Global Game – Orotava
Global Game – Denia
Global Game – Valladolid

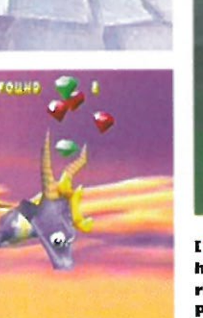
Bases del concurso: 1) Podrán participar en el sorteo las personas que adquieran LOK: Soul Reaver en cualquier tienda Global Game y depositen el cupón con sus datos en la misma tienda. 2) De entre todos los cupones se extraerá uno el 3 de diciembre que será premiado con un viaje a Rumanía. 3) En ningún caso, el premio será canjeable por dinero. 4) Sólo entrarán en el sorteo los cupones recibidos durante los meses de septiembre, octubre y noviembre de 1999. 5) El ganador será contactado por la organización. 6) El viaje podrá realizarse en los meses de abril a septiembre del 2000. 7) El hecho de tomar parte en este sorteo, implica la aceptación de todas sus bases. 8) Cualquier supuesto reflejado o no en estas bases será resuelto de forma inapelable por los organizadores del concurso.

* Salidas desde Madrid, Barcelona, Bilbao y Valencia.



¡*Spyro 2*, eso es genial! Pero, qué poco han tardado, ¿no? ¿Tan rápidos son los chicos de Insomniac?







[1] Los *loadings* son como los del primer juego: Spyro planea hasta el siguiente nivel. [2] Las texturas de algunos escenarios son más detalladas. [3] Todavía no puedes subir, Spy. Primero tienes que comprar el movimiento. [4] El recuento de gemas también es idéntico.

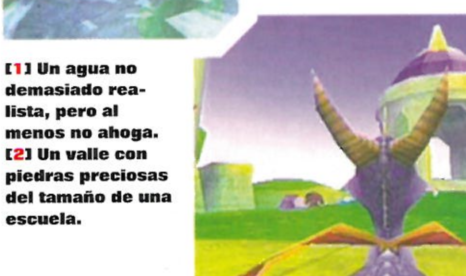
La continuación de uno de nuestros plataformas preferidos —después de nuestros queridísimos *Crash*— ya casi está aquí y viene dispuesta a todo. ¡Llega *Spyro 2!* Aunque quizá toda esta alegría sea algo excesiva. Todavía es pronto para vaticinios, pero ¿no se parece *mucho* este *Spyro* al anterior? Por no decir que son idénticos...

Bueno, quizá no del todo. Sí que hay algunas novedades importantes. La primera de ellas es la capacidad de nadar y bucear de nuestro reptil mitológico preferido. Recordarás que, en el primer juego, Spyro era un hidrófobo sin remedio que se ahogaba con sólo tocar el agua de una fuente. Ahora, en cambio, hay zonas subacuáticas por las que podrás bucear para recoger las omnipresentes gemas y para llegar a determinados lugares a los que no podrías acceder sin darte un buen chapuzón. La animación del dragoncito bajo el agua es magnífica, muy suave, y el control resulta bastante intuitivo y sencillo (bucear suele ser muy complicado en la mayoría de los juegos). Al igual que cuando vas sobre suelo firme, bajo el agua puedes avanzar a dos velocidades diferentes, usando el botón de «trotar» o la X para avanzar normalmente. ¡Ten cuidado con los peces asesinos!

Escalar es otro de los movimientos nuevos. Hay paredes muy similares a las que aparecían en *Tomb Raider 2* por primera vez, aquellas hileras de estacas atravesadas. Tu dragón podrá agarrarse de pies y manos —¿o es de pies y pies?— para subir por estas paredes. Bueno, podrá hacerlo cuando aprenda, porque al principio sólo sabe hacer las cosas que ya hacía en el primer juego.

Como en *Crash 3*, los nuevos movimientos se aprenden a medida que avanzas. No al superar niveles,





[1] Un agua no demasiado realista, pero al menos no ahoga. [2] Un valle con piedras preciosas del tamaño de una escuela.

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Insomniac**	■ GÉNERO	**Plataformas**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**

6


1


2

3


5


4


[1] Spy sigue teniendo un aliento peligroso. [2] Hay un montón de bichos para chamuscar. [3] Esta versión es en inglés, pero el juego final se traducirá al castellano. [4] ¡Oh, qué tipo tan guapo! [5] Consigue tantos talismanes como puedas. Te harán falta. [6] Sólo podrás enrojecer los escudos de metal. Debes embestir...

sino «comprando» estos movimientos. Hay por ahí un señor no demasiado simpático que se gana la vida vendiendo movimientos (le reconocerás por una bolsa con un símbolo del dólar). Si quieres aprender a bucear, tendrás que buscar a este comerciante y pagarle una determinada suma en gemas para que te enseñe el movimiento. Sólo entonces podrás ejecutarlo.

Si te metes en el agua sin antes haber «comprado» la capacidad de bucear, sólo podrás nadar, sin adentrarte en las profundidades; y de la misma manera, no servirá de nada que intentes subir por una reja sin antes haber aprendido a escalar a cambio de un montón de gemas. Todavía no sabemos cuántos movimientos nuevos ofrecerá *Spyro 2*, porque la versión que Sony nos ha enviado del juego está inacabada, aunque estamos seguros de que hay muchos más.

La mecánica del juego es la misma que en la primera parte: un montón de niveles con puertas que dan acceso a otros niveles, a cual más simpático. Cada uno, como en el título original, cuenta con sus propios habitantes, su fauna y su flora. Ahora la variedad de bichejos con los que alimentar a tu pequeña libélula es mucho mayor, aunque apenas hay nada que quemar... Vaya. Volverás a encontrarte con los enemigos con escudos metálicos que no se pueden quemar, los gigantes con porras pero sin cerebro y un montón de personajes que te resultarán al menos familiares; pero también hallarás otros tipos muy diferentes a los que ya viste en *Spyro The Dragon.* Hay una raza de magos rechonchos y verdes que te ayudarán a avanzar en el juego a cambio de ciertos favores. Estos magos son capaces de abrir puertas con su mente, y para ello utilizan una especie de canción sagrada con la que te partirás de risa. Son fantásticos.

La novedad más importante en cuanto a la jugabilidad es la de los subjuegos. En el primer título apenas había subjuegos. Podías perseguir al dichoso fantasma a toda velocidad para conseguir las Orbes, pero ni siquiera aquel era un subjuego propiamente dicho. Los de *Spyro 2* sí lo son: pequeñas pruebas que no necesitas realizar para pasar de nivel, pero que te proporcionarán ítems especiales, gemas y secretos. Los subjuegos son muchos y distintos (por lo que hemos visto hasta ahora, parece que cada nivel cuenta con uno de estos subjuegos). Casi siempre se trata de salvar a alguien de uno o varios malos que no les dejan en paz. En uno de ellos tienes que llegar hasta donde está un monstruo después de superar una complicadísima sección de plataformas, y entonces acabar con él; en otro tienes que tomar impulso en una especie de portal mágico y derribar con una sola carrera un enorme círculo de tótems para liberar a los pobres magos verdes que los malos han raptado; en una especie de central eléctrica, los fantasmas se entretienen robando las bolas de energía de los generadores, y tú tienes que buscarlas, recogerlas y colocarlas en sus respectivos sitios antes de que los fantasmas vuelvan a quitarlas de allí... ¡Es dificilísimo!

La variedad de subjuegos es muy amplia, si bien el juego propiamente dicho permanece igual. Total libertad de movimiento, libertad de elección para ir a unos niveles u otros, etc. Como en el primer *Spyro*, sigue habiendo una sola forma de llegar a todas partes: de una plataforma a otra, y luego a otra más alta, y desde allí planear hasta la que está más lejos, etc. No hay apenas cabida para la improvisación, otra vez. Una auténtica pena.

En cuanto a los gráficos, es casi idéntico. Aparte del agua y los escenarios subacuáticos los cambios son muy pocos. Las texturas del suelo son algo más detalladas, y continúan sin pixelarse lo más mínimo, pero ya está. No parece haber más cambios. Nos duele decir esto, pero *Spyro 2* va camino de convertirse en un «más de lo mismo con tres movimientos nuevos», como *Tomb Raider 3*, y eso es algo que no nos gustaría nada. Esperamos cambiar de idea cuando el mes que viene probemos la versión final.

PSMag **OPINA**

⊕ LO MEJOR

- **Las nuevas habilidades de Spyro.**
- **Los subjuegos.**
- **La mayor variedad de personajes y enemigos.**

⊖ LO PEOR

- **No se diferencia del primer *Spyro* en casi nada.**
- **La cámara sigue dando algún que otro problemilla.**

QUIZÁ...

Insomniac ha tardado demasiado poco en crear esta continuación. A lo mejor con algo más de tiempo se les habrían ocurrido cosas realmente nuevas. ¿Se conformarán con incluir tres o cuatro movimientos y decir que eso es una segunda parte?

1

2


[1] Los escenarios. Tan bonitos como en el original.
[2] ¡Qué bicho tan feo! Adióóós...



R/C STUNT COPTER

¿Un simulador de helicópteros? ¡Genial! ¿Qué? ¿Que son helicópteros de juguete? ¿Pero...?

Bueno, bueno, que nadie se asuste. Sí, *R/C Stunt Copter* es un simulador de helicópteros de juguete. O, para ser más exactos, un simulador de helicópteros de aeromodelismo dirigidos por control remoto, de la misma forma que *Re-volt* es un simulador de coches a pilas. La diferencia es que en *R/C Stunt Copter* no participas en carreras, sino que realizas pruebas de habilidad. Podría decirse que es una especie de *Pilot Wings* —sí, el de N64—, pero completamente diferente. No tiene mucho sentido comparar un juego con otro completamente diferente, pero es que en PlayStation no hay nada parecido...

El principal atractivo de *R/C Stunt Copter* es que, como *Ape Escape*, se controla exclusivamente con los sticks analógicos del Dual Shock. ¡No, no te asustes otra vez! No es tan insoportable como *Ape Escape*, sólo tienen en común el sistema de control, ¿vale? El stick izquierdo controla la inclinación del aparato respecto a la perpendicular gravitatoria, y el stick derecho controla la velocidad, la altura y el rotor de cola. Ya, suena complicadísimo, pero no lo es tanto. Dicho de otra manera, funciona como *Road Rash 3D* en modo analógico: el stick derecho sirve para medir la velocidad y el izquierdo para desplazar el helicóptero. Lo que ocurre es que un aparato volador tiene muchas más posibilidades de movimiento que un vehículo de dos ruedas...

En realidad, *R/C Stunt Copter* funciona exactamente igual que un

1


2


[1] El primer helicóptero tiene estas enormes patas, para que no te resulte complicado aterrizar. [2] Cinco «mundos» entre los que escoger.

INFINIDAD DE JUEGOS

Cada nivel de *R/C Stunt Copter* es un subjuego diferente al anterior. En unos tienes que disparar a determinados objetivos (globos, dianas, elementos móviles), en otros avanzar por un recorrido predeterminado, superando ciertos obstáculos... Sólo en aprender a aterrizar tardarás horas, pero tendrás que hacerlo: el aterrizaje es la prueba final de casi todos los niveles.







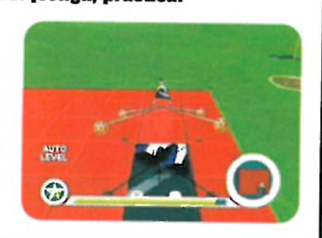


■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Titus/Shiny	■ GÉNERO	Simulador de helicópteros
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ JUGADORES	Uno o dos

APRENDER ES DIVERTIDO

***R/C Stunt Copter* no te obliga a superar un modo de aprendizaje antes de empezar a jugar: puedes saltártelo, o saltarte los niveles que no consigas completar. Pero cada nivel es un nuevo reto, y nunca querrás pasarlos de largo. Primero empiezas imitando los movimientos simples que hace el helicóptero «profesor», y después te quedas solo para superar ciertos subjuegos bajo su supervisión. Si lo haces bien, obtendrás una estrella de plata, y si lo haces mejor que el profe, una de oro. ¡Venga, practica!**



helicóptero dirigido por control remoto de verdad. Veamos: si al mover hacia arriba el stick derecho, el helicóptero sube, es que la hélice principal «acelera». Así, si con el stick izquierdo inclinas el aparato hacia delante, al «acelerar», éste en lugar de subir avanzará, ¿entiendes? En cuanto lo veas en funcionamiento entenderás perfectamente cómo funciona la cosa, aunque eso no basta para controlarlo bien. ¡Es dificilísimo! No complicado porque los controles sean difíciles de recordar. Te prometemos que en cinco minutos ya sabrás cómo funciona todo y qué hay que hacer en cada momento; pero es que, cuando sabes qué hay que hacer, sigue siendo difícil. Es como jugar con un coche increíblemente rápido en un juego de carreras: sabes cómo usar el volante, cuándo acelerar y cuándo frenar, etc., pero aun así te la pegas con todo. Algo parecido.

Por suerte, el modo de aprendizaje de *R/C Stunt Copter* es muy completo. Empiezas con el cacharro aterrizado al lado de otro que hace de «profesor», y éste te enseña uno por uno los movimientos: primero cómo despegarte del suelo, simplemente «acelerando»; después a inclinar el helicóptero, luego a hacerle rotar sobre sí mismo; luego a disparar... ¿No lo hemos dicho? ¡Hay disparos!

No es que vayas matando a gente inocente por ahí, tan sólo se trata de ciertos niveles de habilidad. A veces hay que explotar globos, otras acertar en dianas, etc. Pero al principio te conformarás con no pegártela con todo.

El juego funciona en todo momento en alta resolución, y los gráficos son extremadamente detallados. Cuando chocas, el helicóptero sufre desperfectos, hasta que te lo cargas y salta en pedazos. Los efectos de luz y los rastros de humo son alucinantes.

Todavía no hemos sido capaces de pasarnos ni la mitad del juego, porque es realmente enorme. Después del modo de aprendizaje accederás a los niveles normales, y para jugar en ellos tendrás que elegir un escenario, un «paisaje», en el que se desarrollarán varios niveles. También a medida que avances en el juego accederás a nuevos helicópteros, cada vez más rápidos y sofisticados. Algunos incluso cuentan con controles propios que los demás no tienen, aunque todos funcionan de forma similar.

R/C Stunt Copter promete, pero hasta el mes que viene no podremos dar detalles. Resulta inusitadamente difícil de controlar, y tardaremos bastante tiempo en pasárnoslo. Danos al menos 30 días, ¿de acuerdo?






[1] No pretendas hacer cosas para las que no estás preparado... [2] Uno de los helicópteros es... ¡una libélula! [3] ¿Desde cuándo hay helipuertos para libélulas? [4] Los escenarios son pequeños, pero no lo parecen.






[1] Algún día aprenderás a volar boca abajo... Pero es demasiado pronto para eso. [2] ¡Cuidado con las columnas! [3] Cada helicóptero es diferente a los demás en cuanto a velocidad, resistencia, etc. [4] Todos los helicópteros están muy detallados. Mola. [5] Haz explotar todos balones de playa con tu hélice en un tiempo récord para obtener una estrella de oro. Suerte, porque no es tarea fácil...



PSMag OPINA

LO MEJOR

- El original y magnífico sistema de control.
- Los gráficos en alta resolución.
- La variedad de subjuegos.

LO PEOR

- Es condenadamente difícil.
- No tiene mucha acción.

QUIZÁ...

Le falta algo de «marcha», ya que en casi todos los niveles estás solo en el escenario. ¿Demasiado difícil, quizá? Ya veremos.

THEME PARK WORLD

El primer simulador de negocios de PlayStation, *Theme Park*, se recupera y vuelve tras experimentar una profunda modernización que rebaja el Dragon Khan a la categoría de tiovivo. Agárrate fuerte: ¡allá vamos!

Junto con la frivolidad propia de un parque de atracciones, el juego muestra a los jugadores los conceptos empresariales más básicos: el de la oferta, el de la demanda y el de cómo ganar dinero a carretadas. Cualquiera que se pasara varios meses inmerso en *Theme Park* podía iniciarse quizá en el mundo de los negocios e incluso sacarse algún que otro durito. El problema era que, para llegar tan lejos, había que empollar a fondo un manual infinito, y aunque consiguieses meterte de lleno en el juego, seguías sintiéndote un auténtico novato.

Tras cuatro años de esfuerzos, y tras un replanteamiento de *Theme Park* en consonancia con el modelo *Theme Hospital*, Bullfrog está lista para explorar las posibilidades más ocultas de PlayStation con *Theme Park World*. *PSMag* charló con el productor Simon Harris...


Desert Storm







[1-3] Se diría que ***Theme Park*** ha ascendido a primera división... [4] Individuo amedrentado ante las dimensiones de la montaña rusa que acabas de construir.

■ ¿De qué va *Theme Park World*?

Theme Park World no sólo te brinda la oportunidad de crear el parque temático más grande que puedas imaginar, sino también la de entrar en él y experimentarlo por ti mismo. Una vez disfrutas con las emociones iniciales, puedes centrarte en dirigir el parque, en avanzar a lo largo de los ocho niveles y dominar los cuatro temas diferentes, o en superar los retos que te planteen tanto visitantes como miembros de tu plantilla. En definitiva, tendrás que intentar conseguir todos los Tickets de Oro que puedas.

■ ¿Qué ha mejorado con respecto a la versión original para PlayStation?

Han mejorado muchísimas, muchísimas cosas. Empecemos con la interfaz. El *Theme Park* original se limitó a copiar los controles para PC mediante un ratón y un par de atajos a los que se accedía mediante los botones. En *Theme Park World* abandonamos estos planteamientos de emulación de los sistemas de PC y nos concentramos en lo que el jugador necesita hacer en el juego. Partiendo de esta base, creo que hemos diseñado el sistema más intuitivo que jamás se ha aplicado a un juego de este género en PlayStation.

La mejora más obvia es la que hemos llevado a cabo en calidad de gráficos. *Theme Park* utilizaba una perspectiva isométrica; *Theme Park World* es un mundo en 3-D gracias a un sistema de rotación de cámara de 360º. También puedes optar por ver el parque desde tu propia cámara de vídeo mientras paseas, subes a las atracciones o participas en los juegos. Además, todo es en alta resolución, así que podrás recrearte en las texturas y en los detalles.

En lo que a jugabilidad se refiere, nos hemos enfrentado a una dura tarea. El *Theme Park* original presentaba en clave cómica un complicado simulador de gestión. Nosotros no queríamos que el juego perdiese en realismo, pero al mismo tiempo queríamos que fuera más fácil y más divertido introducirse en él. Así que nos hemos deshecho de algunas de las partes más aburridas del juego, como la Bolsa o la necesidad de negociar con los proveedores de las tiendas. En nuestra opinión, estas partes eran demasiado instructivas e impedían concentrarse plenamente en la creación del parque.

■ Háblanos de los controles. ¿Cómo se han adaptado el pad digital / el analógico / el ratón?

Abandonamos la idea de un sistema de cursores y nos basamos en lo que el jugador tendría que hacer realmente para jugar una partida. El sistema que se nos ocurrió se basa en un aparatito que nos hemos inventado. El aparatito en cuestión recuerda a un teléfono móvil y permanece en una esquina de la pantalla mientras dura la partida. Tiene cuatro botones dispuestos como los del mando de PlayStation, de forma que cualquier botón que se apriete tiene un homólogo en la pantalla que indica lo que puede hacer. Estos botones son sensibles al contexto, o sea, que sus funciones cambiarán según lo que se esté haciendo. Por ejemplo, si decides comprar una atracción, aprietas el botón que te abre la pantalla de compra. En esta pantalla encontrarás listado todo aquello que puedes comprar. Los botones del aparato mostrarán en ese momento iconos de «aceptar» o «cancelar» para indicarte que puedes salir y volver a la partida, o pulsar «aceptar» y comprar el objeto seleccionado.

Al mismo tiempo, hay un consejero que te proporcionará toda la información referente a lo que está pasando en la partida. Además, también puede hacer las funciones de profesor particular, de modo que no tendrás que consultar el manual. El pad digital o el analógico permiten desplazar el parque y hacer selecciones en las pantallas de información.

■ ¿Pueden los juegos de gestión competir con las emociones instantáneas que ofrecen los de carreras o los *beat 'em up*?

Creo sinceramente que éste sí puede. *Theme Park World* ofrece dos tipos de





[1-2] Comprueba el flamante sistema de control que todo lo puede. Úsalo para dar unas volteretas en tu última atracción.

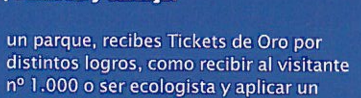


[1-3] Las posibilidades que ofrece la creación de atracciones son infinitas, y es facilísimo construir. [4] La favorita de todos, húmeda y salvaje.

juego diferentes. En primer lugar, puedes limitarte a montar unas atracciones para después seleccionar el modo de juego subjetivo y subirte a ellas (una vez compras la cámara de vídeo). Puedes hacer lo que quieras, desde saltar una y otra vez en el dinosaurio elástico hasta subirte en la montaña rusa. En sólo unos minutos ya podrás hacer todo eso, así que el juego ofrece diversión rápida y fácil, que es en lo que suelen fracasar este tipo de juegos con los usuarios que buscan diversión inmediata.

Pero *Theme Park World* también es un juego de dirección. De modo que tendrás que planear el futuro del parque, ocuparte de las finanzas y trabajar duro para tener éxito. El hecho de que existan ocho parques independientes, cada uno con su propia disposición de atracciones y propuestas distintas, brinda un montón de cosas que hacer.

Además, los juegos de carreras y los *beat 'em up* están dirigidos sobre todo al mercado masculino. Muchas usuarias de PlayStation en Europa compraron el *Theme Park* original. No se trata de disparar la adrenalina como con *Tekken 3* o *Gran Turismo*, sino de crear tu propia experiencia.



■ ¿Encontraremos en él algo que sea totalmente nuevo?

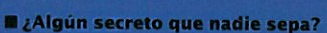
Si lo comparamos con *Theme Park*, todo es nuevo en este juego, pero si te refieres a algo único en relación con el resto de los títulos para PlayStation, yo diría que es el doble nivel de juego. Ya en las primeras pruebas a las que lo sometimos nos encontramos con que la gente se lo planteaba de dos formas completamente distintas. Unos lo abordan de manera ordenada, planeando con antelación y reflexionando sobre cómo invertir su dinero; otros son más despreocupados y les encanta subirse a las atracciones y disfrutar del parque sin preocuparse de si las compras que hacen son o no sensatas. Es un poco como un test de personalidad...

■ ¿Qué mueve al jugador a repetir partida?

La promesa (y su cumplimiento) de que descubrirá cosas nuevas. Cuando empiezas una partida sólo dispones de un parque, pero enseguida ves dos puentes que van a otras islas. Cuando juegas en un parque, recibes Tickets de Oro por distintos logros, como recibir al visitante nº 1.000 o ser ecologista y aplicar un sistema de recogida de basuras adecuado. Estos tickets puedes utilizarlos ya sea para comprar artículos como la cámara de vídeo o para sufragar acontecimientos como desfiles, o puedes emplearlos para abrir los puentes que te permitirán construir parques nuevos. Es necesario jugar mucho para llegar a ver los ocho parques, comprar todos los artículos especiales, ver todos los eventos y encontrar todos los subjuegos. Como sucedía en el *Theme Park* original, siempre tendrás la sensación de que puedes mejorar tu parque todavía más.

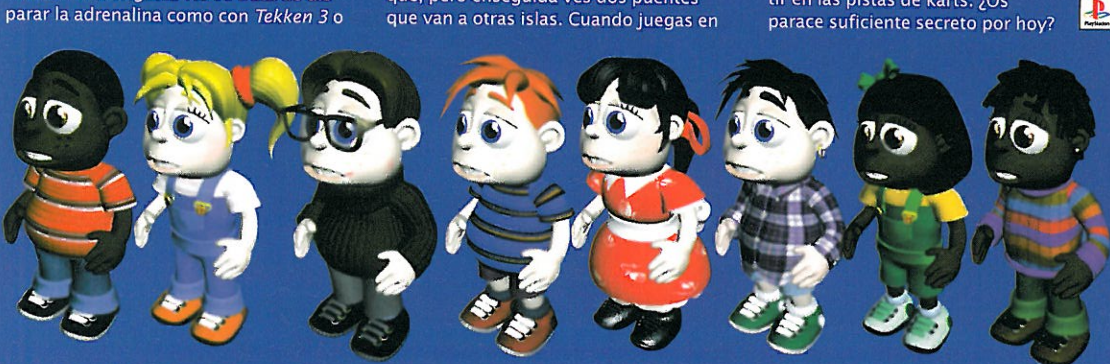
■ ¿Algún subjuego cómico?

Hay subjuegos, y éstos desempeñan un papel muy importante en el desarrollo de *Theme Park World*. Pero, por el momento, no voy a dar más detalles. Por supuesto, también vamos a dar soporte a la PocketStation...



■ ¿Algún secreto que nadie sepa?

Humm... De acuerdo, uno de los subjuegos se basa en la habilidad para competir en las pistas de karts. ¿Os parace suficiente secreto por hoy?



El reparto, dispuesto a disfrutar libremente de todos los confines de tu parque. Cosa más rara, parecen como inquietos...



■ Nombre
Simon Harris

■ Compañía
Bullfrog

■ Cargo
Productor

■ Funciones
Nadie sabe realmente qué hace un productor... En serio, soy el responsable de Bullfrog en creación y dirección de la franquicia *Theme Park* para consolas. Dado que *Theme Park World* fue inicialmente un producto de PC, ha sido necesario un gran esfuerzo, tanto en el diseño del juego como en el enfoque del proyecto y su promoción en todo el mundo. Cuento con un productor asociado que está trabajando conmigo en estos temas y que se llama Andy Nuttall. Andy se encarga de la comunicación diaria con el equipo y es el responsable de algunas áreas del proyecto, como la de localización o nuestra página Web interna.

■ Trayectoria
En el pasado he producido juegos como *Megarace*, *Dragon Love* y *Commander Blood* para PC y *Supersonic Racers* para PlayStation. Hay incluso un saga de juegos educativos denominada *Teddy* en algún rincón de mi historial.

■ Influencias en este juego
Los juegos originales, sobre todo *Theme Park* y *Theme Hospital*. No hay casi nada que se les parezca en el mercado europeo de PlayStation. Sin embargo, en Japón el género es muy popular. Allí estamos intentando derrotar a juegos tan atractivos como *Convenience Store Simulator 2* o *Let's Make a School*.

■ Juego favorito
Mi juego favorito de PlayStation es *Final Fantasy Tactics*. Jugué con él durante meses. Desde luego, deberían haberlo comercializado también en Europa.



Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

15 LOTES DE *CROC 2*: FRISBEE, PORTA-CD Y MOCHILA

10 CAMISETAS PLAYSTATION

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS







CLUB MAX
TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
CONCURSOS...

ANALIZAMOS...

- ★ POINT BLANK 2
- ★ CASTROL HONDA SUPERBIKES
- ★ AIRONAUTS
- ★ EVIL ZONE

¡GRATIS!

UN LIBRO DE TRUCOS Y 4 PÓSTERS FANTÁSTICOS.





PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

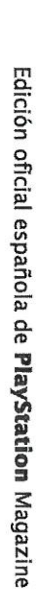
ANÁLISIS


69


60



62



Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

Por primera vez en la historia, nos moríamos por un juego con «Bugs». Y va Infogrames y nos arruina la diversión...

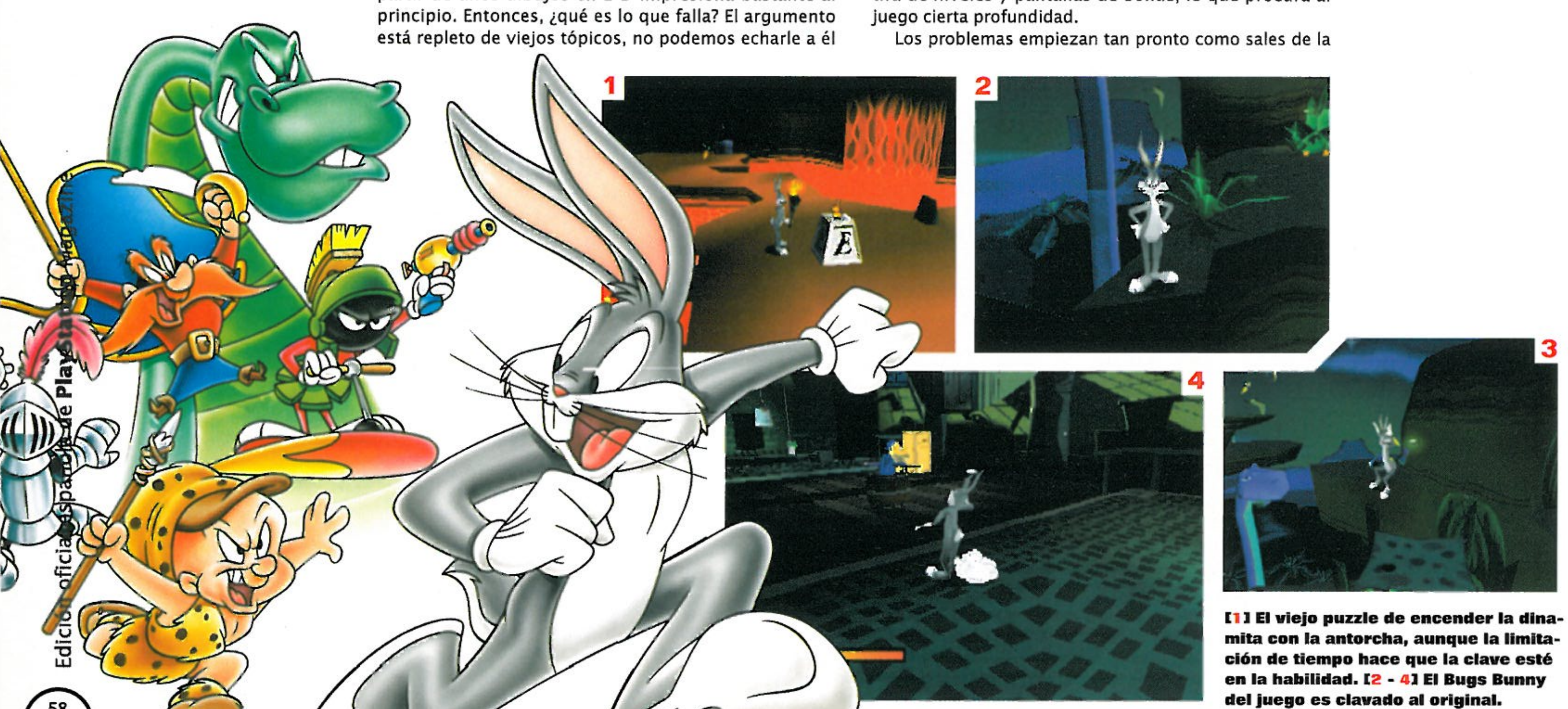
Si tenemos en cuenta las numerosas incursiones de personajes de dibujos animados en el mundo de los videojuegos, ha costado mucho que el más famoso de ellos llegase a PlayStation. Olvídate de Bart Simpson y de los mocosos de *South Park*: Bugs Bunny es la estrella entre los animados, siempre con un sarcasmo —o un cartucho de TNT— con que repeler a los tontorrones de sus enemigos. Sí, señor: Bugs Bunny es un personaje ideal para una aventura en PlayStation, y por eso se han esforzado en que el juego se mantuviese fiel a los dibujos originales.

Bugs come zanahorias para recuperar energía, utiliza sus grandes orejas para aterrizar con suavidad sobre superficies comprometidas y patea a sus adversarios en el trasero. Todos sus enemigos habituales estarán dispuestos a impedir que avances, e incluso personajes menos conocidos del catálogo de la Warner como Rocky y Mugsy aparecen con pinta de gángsters de los años treinta. El hecho de que *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo* sea un juego en 3-D a partir de unos dibujos en 2-D impresiona bastante al principio. Entonces, ¿qué es lo que falla? El argumento está repleto de viejos tópicos, no podemos echarle a él la culpa. Deja caer a Bugs Bunny en una cloaca para que encuentre la salida, o en una catedral gótica, o en unos grandes almacenes: nadie dirá nada, siempre y cuando el juego brinde la acción y la emoción propias de un plataformas como Dios manda.

En *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo*, nuestro héroe queda atrapado en algún lugar del *continuum* espacio-temporal. Desde la Edad de Piedra, pasando por la Edad Media, hasta la futurista Dimensión X, el objetivo es recoger la cantidad de relojes necesarios para que Bugs vuelva al presente. El progreso no es lineal, pero es imprescindible un determinado número de relojes para tener acceso a cada época. En cada una de ellas hay la tira de niveles y pantallas de *bonus*, lo que procura al juego cierta profundidad.

NUESTRO HÉROE ESTÁ PERDIDO EN ALGÚN LUGAR DEL CONTINUUM ESPACIO-TEMPORAL, DE LA EDAD DE PIEDRA AL FUTURO...

Los problemas empiezan tan pronto como sales de la



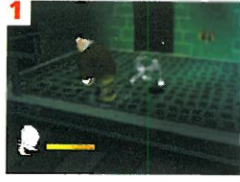
[1] El viejo puzzle de encender la dinamita con la antorcha, aunque la limitación de tiempo hace que la clave esté en la habilidad. [2 - 4] El Bugs Bunny del juego es clavado al original.



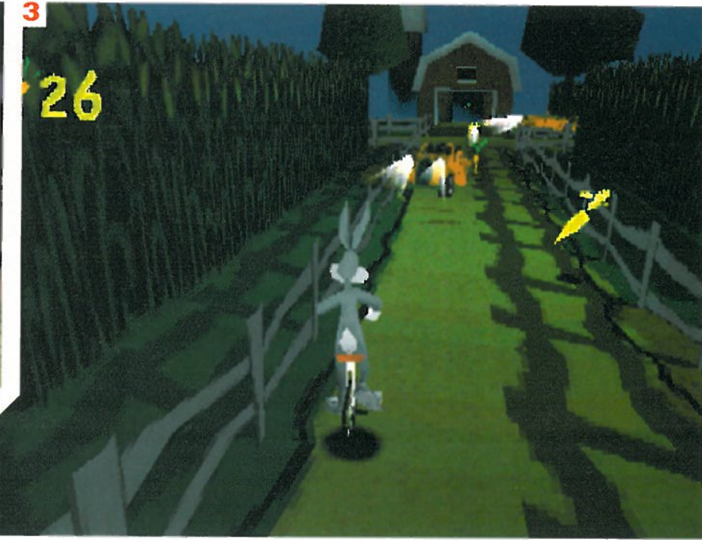


Tarjeta de memoria
Compatible

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Behaviour
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas 3-D

1

4


2

3


[1 - 4] Ni patear traseros de gángsters, ni hacer explotar dinamita, ni montar en monociclo pueden camuflar una jugabilidad frustrante y repetitiva.

máquina del tiempo y atraviesas un bloque de piedra maciza. Pero ¿cómo puede ser? Luego intentas subirte a un poste y te das cuenta de que el proceso que decide si Bugs trepa o no es aleatorio por completo. La combinación de unos controles insensibles, unos decorados flojillos y unos ángulos de cámara extraños —que a menudo quedan tapados por obstáculos en momentos vitales o que son incapaces de proporcionar la sensación de perspectiva—, **consiguen que te caigas al mar o a un precipicio, y ni siquiera hay alfombras voladoras o trampolines que detengan la caída de Bugs** como en los dibujos animados, simplemente vuelves al principio de la pantalla con las orejas gachas.

La imposición de ese factor aleatorio es, por lo visto, la auténtica barrera que impide progresar a lo largo del juego. *Perdido en el Tiempo* está plagado de elementos típicos de los plataformas, como cajas apiladas para ascender o antorchas para encender los cartuchos de dinamita. Si estos retos tan básicos ya te obligan a buscar asesoramiento, se materializará el irritante mago Merlín, mentor de Bugs, para decirte qué hacer. En las últimas épocas encontrarás algunos puzzles originales, sobre todo los que tienen que ver con el inventario de hechizos de Bugs Bunny, pero puede que antes de llegar a ese punto hayas abandonado. Ni las pantallas de *bonus* y los subjuegos merecen la pena. Por norma general consisten en tareas como esquivar los sablazos de Sam y saltar sobre su cabeza. Tonterías.

Sería irresponsable olvidar los obvios defectos del juego y etiquetarlo como «título para los usuarios más jóvenes». Cualquier crío de seis años puede distinguir un plataformas bueno de uno malo en cuanto lo ve. El usuario más adulto que desee revivir las viejas emociones del clásico de la Warner sólo encontrará a Elmer jurando atrapar a ese conejo y el típico yunque cayendo desde el cielo. La acción en sí es un desastre. Así que, por desgracia, esto es todo, amigos.

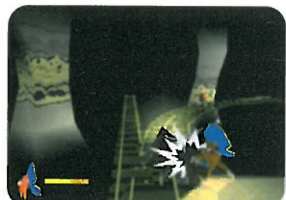
ESTÁ PLAGADO DE ELEMENTOS TÍPICOS DE LOS PLATAFORMAS, COMO CAJAS APILADAS PARA ASCENDER Y ANTORCHAS QUE RECOGER.

EL MANICOMIO

En *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo* aparecen los personajes favoritos de la Warner Bros., y su único objetivo es dificultar el periplo temporal de nuestro héroe.



ELMER FUDD
Ataviado con su típico uniforme de caza, trata de alcanzar a Bugs con su trabuco para saciar su hambre de carne de conejo. Igualito que siempre, ¿verdad?



YOSEMITE SAM
Este enano con mostacho aparece vestido de pirata, con su parche en el ojo, su loro y demás pertrechos. Uno de sus niveles se llama «¿Qué hay de nuevo, viejo?»



PATO LUCAS
Hace su aparición en un extraño subjuego en el que convierte fotos suyas en fotos de Bugs, para convencer a Elmer de que es la temporada del conejo.



MARVIN EL MARCIANO
Este hombrecillo del espacio exterior es propietario de una estación espacial repleta de alta tecnología. Parece que ha engendrado una plaga de molestos Marvinitos...

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10 PSMag24
Pandemonium	9/10 PSMag2
Croc 2	8/10 PSMag31
Crash Bandicoot 2	8/10 PSMag13

PlayStation Magazine 33

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Fieles a los dibujos pero muy flojos	6
■ ACCIÓN	Frustrante y poco imaginativa	4
■ ADICTIVIDAD	Mucho de lo mismo	5

Este decepcionante juego de plataformas maltrata al mejor conejo de los dibujos animados. Le falta variedad y le sobra factor azar.














DISTRIBUIDOR	Proein	FABRICANTE	Interactive Entertainment
DISPONIBLE	Septiembre	IDIOMA	Multilingüe
PRECIO	N/D	GÉNERO	Carreras de motos

[1] Las motos se mueven con bastante suavidad gracias al stick analógico del Dual Shock. [2] Con pistas tan anchas, el juego resulta muy fácil. [3] Al otro lado de la valla hay unos autobuses aparcados. Por desgracia, hay pocos detalles así.

1

2

3


Castrol Honda Superbike Racing

Proein pasa a PlayStation uno de los mayores éxitos de EA en PC. A ver, a ver...

Esto no tiene explicación: todas las consolas de la historia han tenido juegos de motos a montones y en PlayStation hay más títulos de golf que de motos. Puede que por eso Interactive haya decidido convertir para la gris uno de los mayores éxitos de dos ruedas en el mundillo del PC: *Castrol Honda Superbike*. Lo malo es que, como siempre, *Castrol Honda* es precisamente eso: una conversión de un juego programado antes para otro soporte.

Es bueno, pero no brillante. Es bonito, pero no precioso. Funciona mejor que ninguno de los *Moto Racer*, pero es que los dos *Moto Racer* eran vergonzosamente intolerables (sobre todo el segundo). ¿Entonces cómo es *Castrol Honda Superbike*? Pues... **«un buen juego» es la definición más exacta que se nos ocurre. Ni es muy bueno, ni es malo, ni tiene fallos terribles, ni virtudes sorprendentes,** ni una jugabilidad bestial, ni problemas de control... No tiene nada muy malo pero tampoco nada muy bueno.

Los cuadros por segundo son insuficientes. Eso repercute en la sensación de velocidad, que disminuye, y en el realismo, que se pierde por completo. El motor gráfico es bastante simple, de forma que las motos y sus pilotos están bastante bien representados pero los escenarios son monótonos, poco detallados y en baja resolución.

El gran problema de *Castrol Honda* es que Interactive se ha limitado a quitar detalles, a quitar resolución y, como todavía funcionaba mal, a simplificar texturas. Lo justo para que el juego «se moviese» en una PlayStation. El resultado no está mal, pero un *Castrol Honda* programado directamente para PlayStation le habría dado mil vueltas. Es mejor que ningún *Moto Racer,* pero mucho peor de lo que podría haber sido.

La variedad de circuitos, condiciones climatológicas y horas del día se agradecen, aunque a decir verdad infieren muy poco en la conducción. Dan un cierto toque de «variedad» a los circuitos, que en las mismas condiciones de luz y clima parecerían todos iguales. El campo de visión no es suficiente, por lo que se han incluido indicadores en forma de flecha antes de las curvas. Las flechas suavizan los problemas de estas apariciones súbitas de bloques de escenario, porque al menos sabes en qué dirección debes girar, pero nos habría gustado más ver las curvas a lo lejos, como en *Road Rash 3D*...

Bienvenido sea *Castrol Honda,* porque al menos ocupa un sitio en el casi vacío género de las carreras de motos en circuito para PlayStation. Además, es el mejor de su género hasta el momento (no porque sea bueno, sino porque los demás son muy malos). Por supuesto, si no te importa que las carreras sean en carretera, con tráfico y mamporros, *Road Rash 3D* es mucho mejor, pero si lo que quieres son circuitos cerrados y carteles publicitarios de aceite lubricante, *Castrol Honda* es lo que hay. O cualquier *Formula 1*, naturalmente, pero sobre cuatro ruedas.

1

2


[1] Las motos y sus pilotos son lo más detallado del juego. [2] Si te da un golpe un adversario, tu piloto y tu Dual Shock lo notarán.

Alternativas...

Road Rash 3D	9/10	PSMag19
Moto Racer 2	7/10	PSMag24
Moto Racer	8/10	PSMag13



VEREDICTO

GRÁFICOS	Aceptables, con pocos cuadros	7
ACCIÓN	Falta sensación de velocidad y realismo	7
ADICTIVIDAD	A veces es demasiado fácil	6

Gráficos aceptables, funcionamiento decente, fallos comunes... Un éxito en PC que pasará desapercibido en PlayStation.

7 SOBRE 10













■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.490 pesetas	■ GÉNERO	Juego musical

1


2


3


[1] Lammy no se divertirá mucho en el infierno. [2] El grupo MilkCan y Chop Chop. Sus estilos son algo diferentes. [3] PaRappa no podía faltar en este juego.

Um Jammer Lammy

Tu cuerpo está lleno de marcha, pero el rap no fue suficiente para ti. Déjate llevar por Lammy y canaliza tu ritmo...

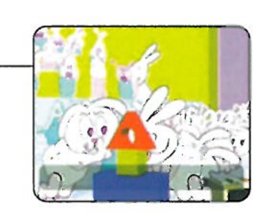


[1] Lammy parece tímida al principio, pero dale una guitarra y conocerás a la salvaje oveja rockera que lleva dentro... [2] ¡Por fin un modo para dos jugadores!

Um *Jammer Lammy* no pretende ser la continuación del exitoso *PaRappa The Rapper*, sino más bien un «juego complementario». *Lammy* es completamente diferente, aunque funciona de la misma forma, y tiene muchas más cosas que ofrecerte que el juego del perrito rapero.

El argumento gira en torno a la guitarrista del grupo MilkCan, Lammy, una ovejita con mucha marcha. Los MilkCan tienen una actuación, pero Lammy se queda dormida justo el día que toca actuar ¡y tiene sólo cinco minutos para llegar a la sala de conciertos! Lammy tendrá que darse toda la prisa posible para llegar a tiempo al concierto, pero a lo largo del camino le sucederán un montón de cosas: un incendio en el que deberá echar una mano a los bomberos, una niñera loca empeñada en llevarla a su guardería, un piloto alemán tocado del ala, un granjero extraño que le fabricará una guitarra a golpe de motosierra... ¡incluso pasará por el mismísimo infierno!

La mecánica de juego es similar a la de *PaRappa* y *Bust A Groove*: suena la música y aparecen secuencias de botones en la parte superior de la pantalla. Si las ejecutas al ritmo de la música, pasas de nivel. Dicho así parece fácil, pero no te creas... A diferencia de *PaRappa*, *Um Jammer Lammy* no se basa en canciones y ritmos raperos, sino en rock. Todas las variaciones de rock que te puedas imaginar, del *heavy* más salvaje al pop rock más pegadizo, pasando por el genuino rock & roll y un montón de ritmos más. Si consigues pasarte el juego con Lammy en dificultad normal, podrás jugar con su amigo PaRappa, el *prota* de *PaRappa The Rapper*. Una vez consigas a PaRappa, podrás seleccionar a cualquiera de los dos personajes en el modo normal: el juego con Lammy es a base de canciones rockeras, pero PaRappa reserva una versión rap de cada una de ellas. Además, cuando tengas a los dos podrás seleccionarlos en el modo para dos jugadores...



¿No lo hemos dicho? ¡Hay un modo para dos jugadores! Funciona por turnos, pero en tiempo real. Es decir: ambos personajes están en pantalla, pero cada uno canta o toca cuando le toca, un compás cada uno. Te lo pasarás en grande (también puedes usar este modo para jugar contra la CPU, si nadie se atreve a retarte).

Lammy es un poco más difícil que *PaRappa*, pero no demasiado. Lo justo para que lo tengas que pasar primero en el nivel fácil, luego en el normal y luego en el difícil (lo que le proporciona una fantástica curva de dificultad, aunque algo empinada). Además, a medida que avanzas en el juego, los personajes te regalan cosas como una distorsión o un *wah-wah* que permitirán modificar el sonido de tu guitarra en los siguientes niveles. Vaya, que hay un montón de novedades: en lugar de cantar, tocas la guitarra; en lugar de un perro, diriges a una oveja; en lugar de rap, música rock; un modo para dos jugadores; un montón de regalos; ritmos y estilos de música siempre diferentes... Definitivamente, no es un «más de lo mismo».

Sí que aparecen algunos personajes comunes a ambos juegos. Ahí está el simpático Maestro Cebollino, por ejemplo, que también protagoniza el primer nivel. Si te gustó *PaRappa*, *Um Jammer Lammy* te encantará pese a su dificultad.

Alternativas...

PaRappa The Rapper	8/10	PSMag10
Bust A Groove	8/10	

VEREDICTO

PlayStation Magazine 33

■ GRÁFICOS	Como los de *PaRappa*, simpáticos y fluidos	7
■ ACCIÓN	¡Con mucho ritmo!	8
■ ADICTIVIDAD	Mucha, como la de *PaRappa* y *Bust A Groove*	7

Ofrece un montón de novedades, aunque nos habría gustado ver cambios en la mecánica de juego y aspectos gráficos. No *es* un más de lo mismo, pero *lo parece*.

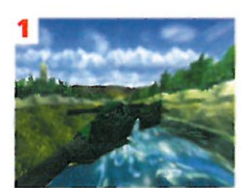


8 SOBRE 10

■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ FABRICANTE	Smart Dog
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Multilingüe
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras futuristas

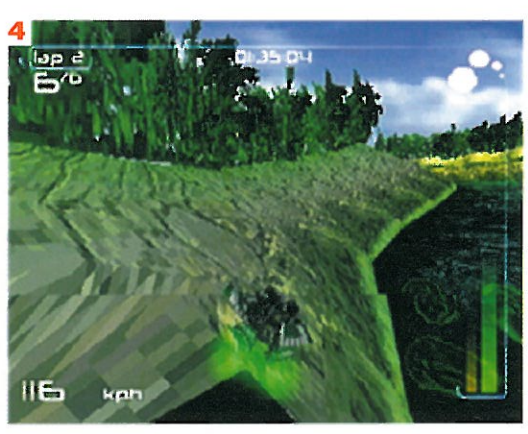
Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE



1


2


3


4


5


[1] Oooh, los paisajes *sí* que son bonitos. [2] Vehículos para elegir. [3] También hay armas. Aquí tenemos una. [4] Conduce por la orilla, ¿por qué no? [5] Un piloto.

360

Usuarios de todo el mundo, poned vuestro dinero a buen recaudo. Es un juego de naves flotantes pero, ¿quién quiere una cosa así?

Qué tal has pasado las vacaciones? ¿Bien? ¿Jugando con tu consola o correteando por la playa? Si has invertido tu ocio en PlayStation, esperamos que no fuese con *360*. Un solo vistazo a este título futurista de naves flotantes consigue extraer del respetable un puñado de risitas en plan *Beavis & Butthead*. ¿Por qué? Porque es malo, malo. Hay juegos de naves y juegos de naves. *WipEout 2097*, por ejemplo, continúa siendo un triunfo del sentido común años después de su aparición.

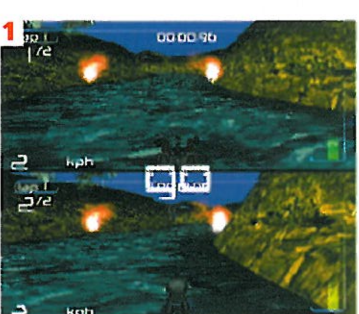
La idea en *360* es la siguiente: escoges una de las ocho naves disponibles, que están clasificadas en función de su velocidad, aceleración, agilidad y blindaje. Luego te dedicas a atravesar como un rayo una serie de circuitos, disparando salvas y lanzando descargas a los rivales. Y aquí viene el problema: puedes rotar el ángulo de visión 360º para disparar a las naves que tienes a tu espalda. Guau. No, perdón: ¡guau! Porque, de hecho, para mirar hacia atrás basta con girar 180º...



No obstante, mirar en el sentido opuesto al que avanzas supone una ligera desventaja: no puedes ver hacia dónde te diriges. Y, claro, acabas estampándote contra la pared. Vaya por Dios, si por lo menos todas esas naves a las que te ha costado tanto adelantar no te pasaran ahora zumbando... El control de la nave es, como poco, esquivo: los términos «intuitivo» y «sensible» le quedan a años luz. Mientras que *WipEout* te proporciona una auténtica sensación de velocidad, *360* se convierte en un pulso por dominar ese dichoso cacharro por el circuito. Ni la más remota sensación de estarlo pilotando.

Seguro que los creadores de *360* no se inspiraron en *WipEout* ni por casualidad. No, señor. De hecho, puedes completar tranquilamente los circuitos pulsando los botones laterales sin tocar el stick de control para nada. En *360* hay tres perspectivas de la nave, pero lo más curioso es que la cámara no cambia el ángulo con el que tú ves la acción, sólo hace desaparecer la nave o la desplaza un poco más lejos. Suspiro...

¡Eh, pero hay opciones de competición y contrarreloj! ¡Y pueden jugar hasta dos personas a pantalla partida y...! Da igual, olvídalo. Este juego se sitúa en el medievo en cuestión de gráficos y jugabilidad. Una lástima.

1


2


[1] Un mano a mano contra un amigo. [2] Las escenas renderizadas son lo mejor.

Alternativas...

WipEout 2097	9/10	PSMag1
Rapid Racer	6/10	PSMag12
HI-Octane	6/10	PSMag1



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Dibujos mal diseñados	3
■ ACCIÓN	Controles descuidados	2
■ ADICTIVIDAD	Una experiencia efímera	2

Una parodia de la burla de una farsa. PlayStation no necesita juegos así. Tú no te conformas con juegos así. Quizá hace diez o quince años...

2 SOBRE 10

Capcom Generations

Capcom te invita a revivir un pasado en el que se ofrecía poco más que arriba, abajo, izquierda, derecha y disparo. Y así hasta la saciedad...

Desde la invención de los polígonos, los desarrolladores se han dejado llevar más por el aspecto de sus creaciones que por cosas tan importantes como la jugabilidad, la durabilidad y la adictividad. Por suerte, de vez en cuando aparecen títulos como *Point Blank*, *GT* y *FFVII*, con todos estos ingredientes y además con unos gráficos estupendos de última generación, pero son pocos los juegos que pueden decir eso... La mayoría de los grandes títulos de PlayStation arrastran ciertas carencias en uno u otro sentido: *MGS* duraba un suspiro, *V-Rally 2* no enganchaba al jugador como su predecesor, enseguida conseguimos todos los personajes secretos de *Tekken 3*... Se han descuidado los grandes valores.

Y, para darse cuenta de esto, nada como un pequeño viaje al pasado. Aquí tienes una recopilación de los mejores arcades de Capcom, con los que te darás cuenta de lo mucho que puede hervir la sangre en las venas.



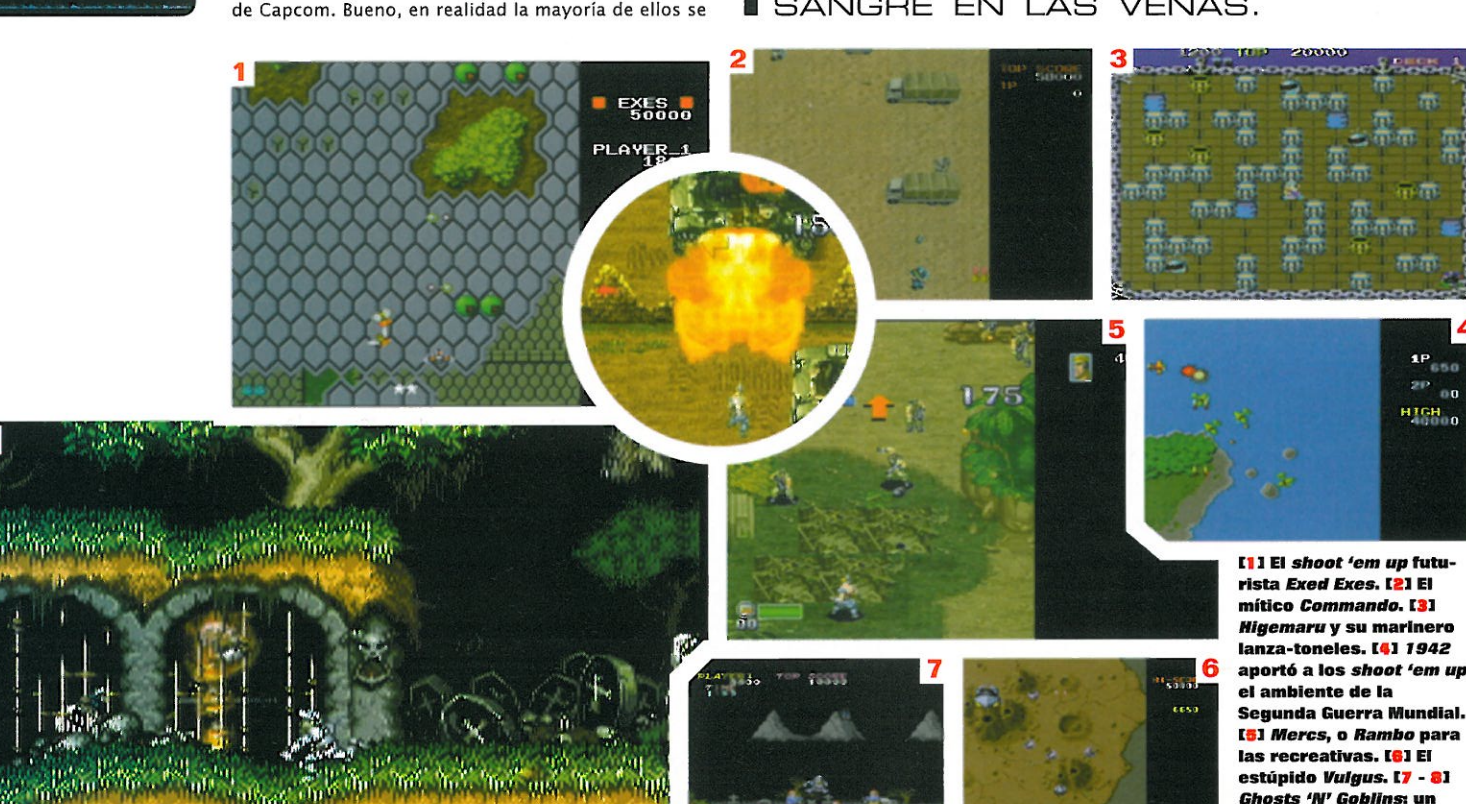
Tendrás que olvidarte de los gráficos de *MGS* y de las secuencias generadas por ordenador de *RE2*, pero ya verás cómo merece la pena.

Capcom Generations te ofrece la posibilidad de pasarte, en tu casa y sin necesidad de gastarte camiones enteros de monedas, los 13 mejores títulos de recreativa de Capcom. Bueno, en realidad la mayoría de ellos se convirtieron para otros soportes, como Amiga, NES o SNES, pero fue en las salas recreativas donde se hicieron más famosos.

Las estrellas más fulgurantes del paquete son las tres partes de la serie *Ghosts 'N' Goblins*, aquellos jueguecitos ultraadictivos en los que controlabas a un caballero medieval que se quedaba en calzoncillos cuando un zombi le quitaba la armadura de un golpe... Pero también encontrarás otros clásicos de los que no se pueden pagar con dinero, como *Commando*. Eso sí: a diferencia de los juegos para recreativa, en éstos podrás modificar el nivel de dificultad.

En el primer CD encontrarás un trío de títulos no muy brillante por su variedad: el fabuloso *1942*, el no muy distinto *1943* y el no-se-notan-las-diferencias-a-menos-que-te-fijes-mucho *1943 Enhanced*. Los tres muestran a la perfección la mecánica de un *shoot 'em up* de los ochenta ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Invi-

UNA RECOPILACIÓN CON LA QUE TE DARÁS CUENTA DE LO MUCHO QUE PUEDE HERVIR LA SANGRE EN LAS VENAS.



[1] El *shoot 'em up* futurista *Exed Exes*. [2] El mítico *Commando*. [3] *Higemaru* y su marinero lanza-toneles. [4] *1942* aportó a los *shoot 'em up* el ambiente de la Segunda Guerra Mundial. [5] *Mercs*, o *Rambo* para las recreativas. [6] El estúpido *Vulgus*. [7 - 8] *Ghosts 'N' Goblins*: un plataformas de miedo.



■ DISTRIBUIDOR	**Virgin Interactive**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Multilingüe**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Recopilación retro**













[1] *Gun Smoke.* Algo así como *Commando* en el salvaje Oeste. [2] *1943.* [3] Los aliens insectoides de *Exed Exes.* [4] *Ghouls 'N' Ghosts*: mucho mejor que su predecesor. [5] *Vulgus* es un clon espacial de *1942* sin demasiado encanto. [6] Un ejército de un solo hombre se enfrenta a mil y una tonterías en *Mercs.*

tan al jugador a manejar un caza a través de escenarios en *scroll* vertical, salpicados de emplazamientos de artillería y protegidos por aviones enemigos. Al igual que sus sobrinos espaciales (*Galaxian*, *Phoenix*, etc.) es un ejemplo simple de disparar a cualquier *sprite* que se mueva y de despachar al jefe que aparece de vez en cuando para conseguir una elevada puntuación y alguna vida extra.

El segundo disco contiene la mencionada trilogía *Ghosts 'N' Goblins* formada por el *Ghosts 'N' Goblins* original, la secuela *Ghouls 'N' Ghosts*, con unos gráficos más pulidos, y el tercero, *Super Ghosts 'N' Goblins*, que sólo salió para SNES. Por si no te acuerdas del *Ghosts 'N' Goblins* de las recreativas o de la excelente conversión para Commodore 64, te diremos que controlas a un guerrero que debe atravesar unos niveles de plataformas en *scroll* lateral infestados de demonios para rescatar a una princesa raptada. Sólo esta serie justifica sobradamente la compra de *Capcom Generations*.

El tercer disco es el más flojo. Esconde algunas rarezas japonesas más que olvidables, como *Vulgus* (un clon futurista de *1942*), *Son Son* (un plataformas en *scroll* lateral), *Exed Exes* (otro de aporrear botones al estilo *1942*) e *Higemaru* (donde encarnas a un marinerito que corre por la cubierta de un barco lanzando toneles a los piratas...).

En el cuarto disco encontrarás otro trío, tres *shoot 'em up* clásicos que pasaron a la historia como inspiradores de todos los grandes de la actualidad. El primero de ellos, y el más importante, es *Commando*. Fue imitado de todas las formas posibles para todos los soportes imaginables, y cosechó éxitos en todo el mundo. En él manejas a un soldado armado hasta los dientes y tienes que cargártelo todo. Las armas se van potenciando y sumando hasta que hay tantos disparos en pantalla que ni siquiera ves a tu personaje.

SIN DUDA, HAY PARA TODOS LOS GUSTOS: DESDE LOS ECLÉCTICOS TÍTULOS JAPONESES HASTA *COMMANDO* Y *1942*.

Mercs es parecido, con mejores gráficos y armas menos trabajadas, mientras que *Gun Smoke* es, en esencia, un *Commando* en el salvaje Oeste. Un *shoot 'em up* de ritmo más pausado con un conseguido sistema de control que te permite disparar a izquierda o derecha mientras tu vaquero avanza lentamente por los clichés del cine de pistoleros.

Si te gustan los grandes retos y las partidas cortas (en las que te matan a los dos minutos aunque seas el mejor jugador de tu barrio), *Capcom Generations* es para ti. Si eres un nostálgico de los ochenta, *Capcom Generations* es para ti. Y si crees que todos los juegos son demasiado fáciles y estás dispuesto a probar algo más fuerte aunque tenga gráficos artesanales, *Capcom Generations* es para ti. Se trata, sin lugar a dudas, de la mejor recopilación de arcades antiguos aparecida hasta ahora para PSX (los *Namco Museum* no tienen nada que hacer a su lado).





[1] Si tu guerrero pierde la armadura en *Ghosts 'N' Goblins* deberá completar el nivel en calzoncillos. [2] *1943:* una nueva misión, escenario y escuadrón.

Alternativas...

The Atari Collection 2	7/10	PSMag22
Namco Museum Vol.3	6/10	PSMag3
Namco Museum Vol.4	4/10	PSMag10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Las maravillas del desparpajo hecho *sprite***	**5**
■ ACCIÓN	**Hacía años que no veíamos tanta**	**10**
■ ADICTIVIDAD	**Absoluta, aunque aquí continuar es gratis**	**9**

Hay muchísimas razones para hacerse con esta recopilación de viejas glorias, pero debes entender eso: son viejas glorias.

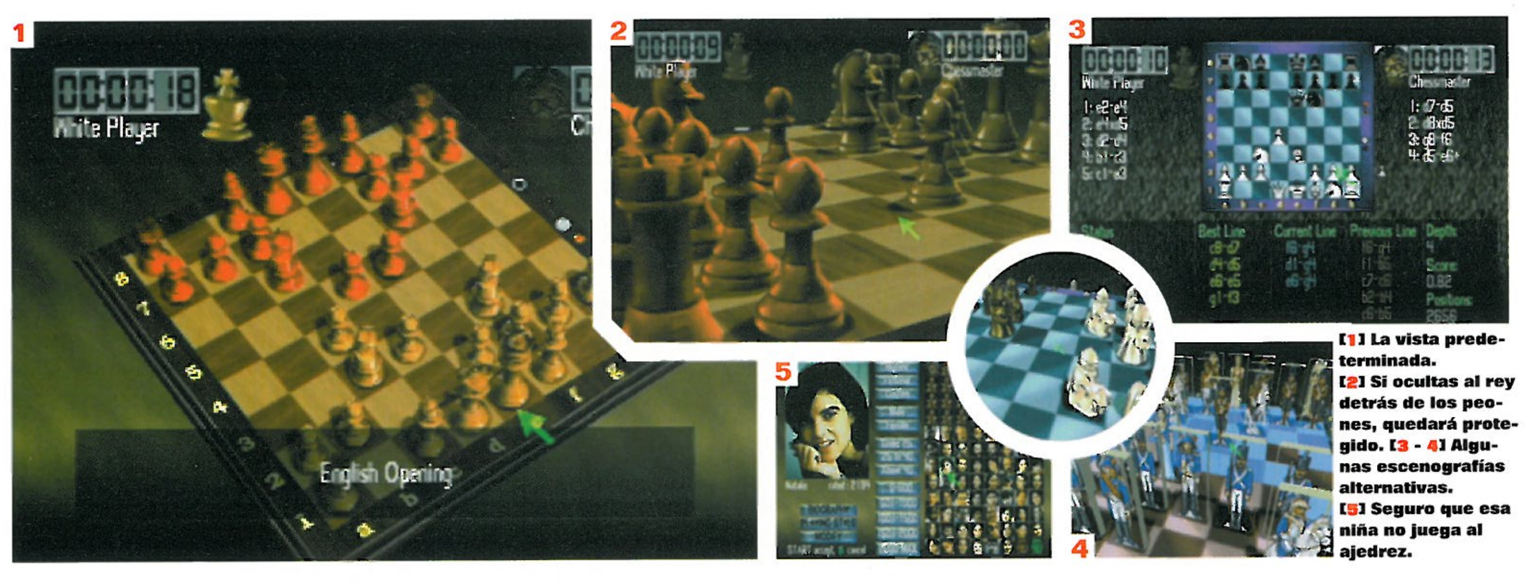
7 SOBRE 10







DISTRIBUIDOR	Proein	FABRICANTE	Starsphere Interactive
DISPONIBLE	Septiembre	IDIOMA	Cast. (manual)
PRECIO	N/D	GÉNERO	Simulador de ajedrez



[1] La vista predeterminada. [2] Si ocultas al rey detrás de los peones, quedará protegido. [3 - 4] Algunas escenografías alternativas. [5] Seguro que esa niña no juega al ajedrez.

Chessmaster 2

En el clan Wu-Tang son grandes aficionados al ajedrez. ¿Vas a acusarlos de cerebritos horteras sin novia? No. El ajedrez mola. ¡Al ataque!

En los tiempos en que no existía la electricidad, el ajedrez se encargó de ejercer el papel sociológico que en la actualidad desempeña *Tekken*. Comparten el mismo esquema basado en fintas y salvaguardias. También se parecen en el uso de la psicología para leer las intenciones del oponente. En el ajedrez hay incluso movimientos especiales (¿te suena el enroque?). Aunque sólo sea por motivos históricos, deberías hacerte con este juego.

No te hemos convencido, ¿verdad? Es comprensible. Da igual que nos desgañitemos para demostrarte que te encuentras ante una máquina trepidante y repleta de emociones, no vas a comprártelo. Y todo porque es de ajedrez, ¿no? Pero en el supuesto de que quieras jugar al ajedrez, sólo hay una cuestión que valga: ¿juega bien?

Sí rotundo. Y, lo que es mejor, también puede jugar pero que muy mal. **Puesto que —con suerte— sólo lo comprarán aquellos que buscan un compañero ocasional, su potencial oculto se basa en la ayuda que brinda a los novatos.** Hay todo tipo de opciones dispuestas a hacerte de muleta en tus primeros e inseguros pasos tácticos. *Chessmaster 2* te muestra cómo se desplazan las piezas para que no tengas que preguntarte qué haces ahora con el caballo.

A los más expertos puede enseñarles qué piezas están amenazadas o en jaque, e incluso la proporción de control que detenta cada jugador. Las funciones de ayuda son muy ágiles: pueden manifestarse en forma de rápida sugerencia o de larga exposición sobre la sabiduría de mover un peón a D4.

Los oponentes controlados por la CPU varían: desde simulaciones de grandes maestros de la historia hasta personajes ficticios. Ello desemboca en un modo de campaña en el que asciendes en la clasificación gracias a los enfrentamientos, de modo que la dificultad aumenta en consonancia con el avance. La presentación es razonable, permite una rotación en 3-D o una visión detallada al máximo para un análisis a conciencia. ¿Aún no estás convencido? Si nos desplazáramos en el tiempo hasta dentro de mil años, ¿cuál crees que sería el juego preferido de todo el mundo: *Tekken* o el ajedrez? De hecho, probablemente sería *Tekken*. Nchts.





[1] Las piezas de fantasía, pese a su atractivo, no son muy prácticas. [2] Esta táctica desconcierta al oponente.

Alternativas...

Chessmaster 3D	7/10	PSMag1

VEREDICTO

GRÁFICOS	Limpio y aséptico, para nada sexy 4
ACCIÓN	Un juego antiguo, pero aún fascinante 8
ADICTIVIDAD	Hasta que llegues a maestro no te aburrirás 8

Es ajedrez. Si quieres practicarlo o aprender a jugar, empieza aquí. Si no estás interesado ni de lejos en el tema, nada te convencerá.



S LLEGAN
IÑUM.
LOS DEMÁS NO.
e PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)
PlayStation PLATINUM
Tekken 3
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
a, Fórmula 1, Tekken 2, Hércules, Mickey's Wild Adventure, Time Crisis, Soul Blade, Crash Bandicoot 2, Cool Boarders 2,
G-Police, Final Fantasy VII, Gran Turismo, Fórmula 1'97 y muchos más.
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57,84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
TBWA

Concurso

SILENT HILL

KONAMI · PlayStation · SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Global Game y *PlayStation Magazine* han llegado a un feliz acuerdo para poner en tus manos todas estas maravillas. Si eres el genio que creemos que eres, conocerás las respuestas a estas preguntas sin necesidad de apelar a la sabiduría de nuestros análisis... Suerte y a ello.

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
2. ¿Qué compañía ha diseñado *Silent Hill*?
3. ¿Cuál es el nombre del protagonista de *Silent Hill*?
4. ¿Y el de su hija?
5. ¿Qué avisa al protagonista de la proximidad de los enemigos?
6. ¿Existe una versión de este juego para N64?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Silent Hill*, una pistola Scorpion, una tarjeta de memoria de 1 MB, una bolsa porta-CD de PlayStation, un mando Dark Rumble y un llavero de PlayStation.
- Segundo premio: un juego completo *Silent Hill*, un mando Dark Rumble, una tarjeta de memoria de 1 MB, una bolsa porta-CD de PlayStation y un llavero de PlayStation.
- Y ocho premios más: una bolsa porta-CD de PlayStation y un llavero de PlayStation.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de septiembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 10 de octubre.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admite fotocopia.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- Global Game Centro Comercial Gran Turia:
Pza. de Europa, s/n
46950 Xirivella (Valencia)
Tel. 96 313 40 67

- Global Game Quart de Poblet
Pizarro, 5
46930 Quart de Poblet (Valencia)
Tel. 96 153 75 20

- Global Game Basauri
Pza. Aritgoiti, 9
48970 Basauri (Bilbao)
Tel. 94 440 29 22

- Global Game Algeciras
Urbanización Villa Palma, Bloque 1, Local 1
11203 Algeciras (Cádiz)
Tel. 956 65 78 90

- Global Game Las Palmas
Alameda de Colón, 1
35002 Las Palmas de Gran Canaria
Tel. 928 38 29 77

- Global Game Madrid 1
C/ José Abascal, 16
28003 Madrid
Tel. 91 593 13 46

- Global Game Madrid 2
C/ Alcalá, 395
28027 Madrid
Tel. 91 377 22 88

- Global Game Vitoria
C/ Basoa, 14 bajo
01012 Vitoria
Tel. 945 21 45 96

- Global Game Zaragoza
C/ Sta. Teresa, 7
50006 Zaragoza
Tel. 976 56 36 69

- Global Game Alzira
C/ Mayor Sta. Catalina, 22
46600 Alzira (Valencia)
Tel. 96 245 51 07

- Global Game Tenerife (Inaug. 20 agosto)
C/ Alfonso Trujillo, Edif. Temait/3 local 12 (Estación Guagua)
38300 La Orotava (Tenerife)

- Global Game Valladolid (Próximamente)
C/ La Merced nº4
47002 Valladolid
Tel. 983 21 89 31

- Global Game Cartagena (Inaug. 13 agosto)
Plaza Juan XXIII
Edif. Parque Central, local 8
30200 Cartagena (Murcia)
Tel. 968 32 14 46

- Global Game Albacete (Próximamente)
C/ San Antonio nº20
02001 - Albacete
Tel. 967 19 12 11

Próximas aperturas:
Madrid 3: Centro Comercial Alcalá Norte
San Sebastián
Tenerife 2: Sta. Cruz de Tenerife

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**Psygnosis**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Castellano**
■ PRECIO	**7.490 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* futurista**

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE









G-Police 2

[1] Los helicópteros. [2] Jugar con Corsair es hacerlo con una mala imitación de *Colony Wars*. [3] Algunos escenarios son bonitos.

Si ser poli en el futuro es tan gratificante como jugar a *G-Police 2*, preferimos trabajar como cibercamareros...

El primer *G-Police* tuvo éxito porque, aun sin ser demasiado bueno, no tenía competencia. Pero los juegos han evolucionado mucho. Y *G-Police* no. Esta vez encontramos tres vehículos nuevos: uno que nos permite jugar en el espacio exterior al estilo *Colony Wars* y dos de asalto urbano.

Las misiones con el primero de ellos, la nave Corsair, no se controlan nada bien, y los enemigos se mueven con mucha más destreza que tú. Las misiones en el espacio resultan aburridas y confusas. La traducción al castellano te dará algunas pistas, pero cuando estés en medio de una situación difícil, los malos siempre tendrán las de ganar.

Los vehículos de asalto urbano, también nuevos, son muy diferentes entre sí. Uno es un coche patrulla blindado hasta los dientes, Rhino, y el otro un robot capaz de desplazarse y saltar gracias a sus dos enormes «patas» de hierro, Raptor.

Rhino se mueve de pena. Acelera en un tiempo récord, de forma que apenas puedes pulsar el acelerador porque enseguida te la pegas con algo. Además, como las calles son rectas, las curvas son siempre de 90º, y resulta imposible calcular el momento exacto de girar cuando vas a toda velocidad intentando apuntar al malo.

Raptor es lo mejor del juego. Se mueve muy bien, es precioso y te permite saltar y planear un poco por la ciudad a la velocidad justa para enterarte de por dónde vas. Su sistema de control es el más completo de todos, ya que incluye desplazamientos laterales además de los saltos. Gracias a la inclusión de un sistema de apuntado semiatomático, la acción resulta más fluida que con los otros vehículos.



Y llegamos a los dos helicópteros, reciclados del primer juego. Gozan de un aspecto insuperable, mucho mejor que el que tenían en el primer *G-Police*, pero ¿qué ofrecen que no tuvieran en el juego original? Absolutamente nada. Sólo mejor aspecto. Se mueven algo más rápido, pero eso da igual cuando no ves más de dos metros de escenario. El sistema de control también se ha retocado un poco, pero las diferencias son apenas perceptibles. Ambos helicópteros continúan siendo incontrolables, y los malos siguen moviéndose por el escenario como pez en el agua mientras tú te conformas con seguir vivo.

Vamos a por los escenarios. ¿Son más grandes? Sí, mucho más. ¿En qué se nota? En nada. Lo que en el primer juego eran pequeñas cúpulas que se intercomunicaban mediante túneles, aquí son grandes cúpulas, pero aisladas. Sin embargo, la diferencia de tamaño no se nota porque la oscuridad lo cubre todo, como en el original. Todo aparece de repente, y cada vez que intentas perseguir a un enemigo a toda velocidad te meriendas dos o tres rascacielos. Quizá, si el sistema de control no fuese tan terrible... Pero no: el control es terrorífico y los escenarios tan oscuros que casi tienes que ir palpando con las manos.

Quizás se podría decir que *G-Police 2* tiene las suficientes mejoras como para honrar a su antecesor, pero no tantas como para competir con los juegos actuales. No tiene nada que hacer junto a *Brahma Force*, *Armored Core*, *Colony Wars* u *Omega Boost*.





[1] El radar continúa siendo complicado de entender. [2] Los enemigos conocen los escenarios como la palma de sus baterías. Suerte...

Alternativas...

Omega Boost	9/10	PSMag31
Colony Wars: Vengeance	9/10	PSMag24
G-Police	9/10	PSMag12
Brahma Force	7/10	PSMag21
Armored Core	7/10	PSMag16

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Sólo han mejorado un poco los vehículos**	6
■ ACCIÓN	**Los malos se lo pasan de miedo contigo**	4
■ ADICTIVIDAD	**Cinco minutos, es imposible prorrogarlo más**	4

Tiene un montón de cosas que no tenía su antecesor, pero no por eso es un gran juego. Habría estado bien hace un par de años. Ahora está fuera de lugar.

6 SOBRE 10







[1] Hay que rizar el rizo y pasar por el aro para llegar a final de nivel.
[2 - 3] Pero lo cierto es que lo principal es vencer al matón del patio de la prisión. Lo que es una tarea bastante más difícil de lo que parece...

Aironauts

Si al Schwarzenegger convicto de *Perseguido* le dieran una nave así, puede que prefiriese la cárcel...



Seguro que las cosas fueron así: alguno de los programadores tenía un trauma infantil a raíz de *Los autos locos*, vio a Arnold en *Perseguido*, le echó un vistazo a *Ben-Hur* y pensó algo como «¡Eh, aquí hay material para un videojuego!». Y tenía razón.

Crear un magnate de los medios de comunicación, sacar a criminales de prisiones futuristas y hacer que libren una guerra aérea ante la audiencia parece una idea excelente para un videojuego. Podría ser estupendo. **Revolotear con unas bestias mecánicas altamente maniobrables por unos intrincados niveles, disparando a tus rivales con un gran abanico de *power-ups* y sembrando el caos y la destrucción** para regocijo de millones de telespectadores. ¿El premio? La libertad.



Es una pena, pues, que este título se estrelle sin remedio. Se supone que las máquinas futuristas empleadas para sobrevolar los niveles tendrían que ser de vanguardia. Deberías poderlas manejar con la pericia de Luke Skywalker, pero resulta que un tractor tiene más giro que cualquiera de ellas. Hasta el giro especial de 180º tarda demasiado en hacerse efectivo. Para comprobar hasta qué punto puede causar problemas todo esto, sólo hay que fijarse en las batallas: haz impacto sobre un rival una sola vez y se pegará a tu cola de tal modo que te resultará imposible conseguir una buena posición de disparo. Después del cuarto nivel, esto se vuelve insoportable.

El juego completo consta de 11 niveles y una zona de prácticas. No hay niveles ni personajes ocultos y, aunque la dificultad se dispara a partir del cuarto nivel, no es lo bastante estimulante como para tenerte entretenido mucho tiempo. Lo empeora el hecho de que es para un solo jugador. ¿A nadie se le ocurrió la de beneficios potenciales que un combate aéreo entre dos jugadores supondría para la durabilidad del título? En un momento en que muchos juegos duran más de 40 horas, *Airo-*





[1 - 2] ¿Surcan el cielo con elegancia? Ni por asomo. De hecho, ¿lo surcan?





Tarjeta de memoria Compatible

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Red Lemon**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* volador**







[1 - 3] Parece rápido y muy maniobrable, pero no lo es. De verdad. Si uno de los jefes se pega a tu cola tendrás serios problemas.

nauts peca de corto.

En cuanto al aspecto gráfico, tampoco es convincente. Hace un año nos hubiera parecido decente, pero ahora que se están forzando al máximo las capacidades técnicas de la consola, esto no está a la altura de las circunstancias. En un intento de recrear un inhóspito entorno futurista, **han reducido la intensidad de las luces hasta tal punto que apenas se distingue el objetivo mientras sobrevuelas el circuito.** Las estructuras que atiborran los escenarios son bloques enormes y rivalizan con las de *WipEout* en colorido chillón. Una pena, porque un poco de claridad hubiera permitido que *Aironauts* resultase más sencillo de jugar.

La banda sonora también es decepcionante. Las piezas tecno parecen compuestas con un software para Spectrum, y a duras penas suenan en estéreo. No es que quede lejos de los temas creados por grandes nombres para otros títulos que se nos ocurren, es que queda lejos incluso de lo que se podría hacer con *Music*.

Aironauts es, pese a todo, una idea original, pero las ideas deben ponerse de manifiesto con acierto para obtener un gran juego. Ésta no la han sabido llevar a la práctica. Con algo más de atención a los detalles, *Aironauts* podría haber sido un título soberbio. No podemos dejar de pensar que han desaprovechado una estupenda oportunidad.

> UN TRACTOR TIENE MÁS GIRO QUE CUALQUIERA DE ESTAS NAVES. HASTA EL GIRO ESPECIAL DE 180° TARDA DEMASIADO EN HACERSE EFECTIVO.





[1] Por desgracia, apuntar no es una opción en el juego. [2 - 3] Las alas de una gallina serían más útiles que las de estos autobuses de dos pisos. [4] Elija el prisionero de su agrado...

Alternativas...

Thunderhawk 2	8/10	PSMag1
Air Race	7/10	PSMag13
Wing Over 2	4/10	

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Toscos y oscuros, y los niveles pequeños**	**4**
■ ACCIÓN	**No es lo bastante rápido**	**5**
■ ADICTIVIDAD	**La frustración es el plato del día**	**4**

Enterrado por algún lado se esconde un gran juego. Con algo más de perspicacia hubiera resultado una experiencia fascinante.

4 SOBRE 10













[1] No todo son zombies, también hay criminales enmascarados. [2] Una criatura enorme te dispara. [3] La cámara está a menudo delante de ti. [4] Joan: una mujer y dos pistolas. [5] Ésos con pinta de cangrejo suelen ser de combustión fácil. [6] Se avecina una escenita a dos, échate a temblar. [7] Sí, ellos también sangran.

Virus

No salió de una fosa oceánica, pero también es «alien». Se llama *Virus*, y seguro que aún le guarda rencor a su creador...

En la actualidad, lo que esperamos de un juego es que tenga buena pinta de entrada. No, no estamos hablando de las curvas de Lara Croft. Nos estamos refiriendo a que, una vez experimentada la extrema suavidad de los paisajes que dejamos atrás en *Ridge Racer Type 4*, nadie quiere volver a la precariedad de los juegos de antaño. A excepción de los creadores de *Virus*, según parece.

Virus —al que no debemos confundir con un viejo juego homónimo— se basa en la película de idéntico nombre que a su vez se basa en el cómic de Dark Horse. Los aliens han llegado en formato microbio y se están dedicando a infectar con su ADN mutante todo lo que encuentran a su paso. Sólo una policía, Joan, y su compañero Sutter pueden salvar a la humanidad de una extinción segura a manos de estos invasores víricos: acción 3-D mientras Joan corre como una loca por los pasillos disparando a diestro y siniestro.

Hay que accionar interruptores, destruir enemigos humanoides y defensas estáticas y acostumbrarse a unos controles muy delicados. Pero, en lugar de hablar de lo que hay, resultará más ilustrativo enumerar lo que *no* hay: no puedes dar pasos laterales, ni rodar por el suelo, no hay ataques de ningún tipo, no hay modo fran-

LOS ALIENS HAN LLEGADO EN FORMATO MICROBIO Y SE ESTÁN DEDICANDO A INFECTAR CON SU ADN MUTANTE TODO LO QUE ENCUENTRAN A SU PASO...





[1 - 2] Ese tío es como un armario ropero, pero si te limitas a mantener apretado el botón de disparo acabará por explotar. Las luchas son odiosamente simples.







■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ FABRICANTE	Cryo Interactive
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Acción/aventura 3-D







[1] El taser inmoviliza a muchos de los enemigos. [2 - 3] Sólo con que pudiésemos dar un paso al lado... [4] Justo en la tripita. [5] Los informes son... concisos.

DEDICARÁS LARGOS INTERVALOS A DISPARAR A LOS ENEMIGOS, Y SE TE RECOMPENSARÁ CON ARMAS EXTRA COMO UZIS O BAZOOKAS...

cotirador, no puedes apuntar hacia arriba ni hacia abajo y no se aprecian diferencias entre las explosiones cercanas y las lejanas. Los enemigos no retroceden al recibir una lluvia de balas, y son incapaces de esquivar a sus compañeros muertos o paralizados. Incluso una vez muertos son molestos, porque no puedes pasarles por encima hasta que sus cuerpos de triste animación se descomponen. En esencia, todos los combates son iguales: abres una puerta, entras en una sala, aprietas un interruptor y aparece una cuadrilla de enemigos. Corres hacia atrás eludiendo las explosiones y tratando de no quedar atrapado contra una pared para no terminar fiambre bajo los mamporros de unos enemigos que son más rápidos y ágiles que tú.

Gráficamente la cosa no está mal, aunque no es nada del otro jueves, ni mucho menos. El juego se ciñe a pasillos y salas para reducir al máximo la aparición de fallos técnicos. Haz rotar a Joan y verás que el escenario gira a la velocidad esperada, pero trata de hacerla correr en círculo y descubrirás que es incapaz de esquivar las balas. Quizá se podría pasar por alto la increíble simplicidad de este juego si estuviese mejor estructurado, pero tampoco es así: tienes que empezar siempre desde el mismo sitio y no hay forma de dosificar ni la munición ni los *power-ups* de energía. No hay más remedio que jugar una y otra vez el mismo nivel hasta que matas al enemigo adecuado o encuentras el interruptor clave. Persevera, porque se te recompensará con interminables intervalos que dedicarás a agacharte y disparar contra los enemigos, y con alguna arma extra como un uzi o un bazooka. Pero ni con todo el poder de destrucción del mundo es probable que este juego te cautive.

En una era de *Metal Gears* y *Tomb Raiders*, ¿qué lugar puede ocupar un título como *Virus*, que se limita a ofrecer entretenimiento en defectuosas 3-D?

Por el mismo precio puedes hacerte con *Resident Evil* y *Fade To Black*, o con todo un *Metal Gear*, o *Tomb Raider* y *Tomb Raider 2*, o *Die Hard Trilogy* y *Doom*, o... ¿Hace falta que sigamos?

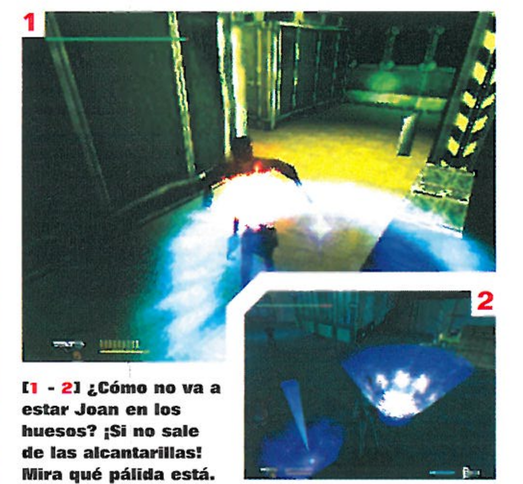
LICENCIA POÉTICA DE CINE

***Virus* está basado en la película protagonizada por Jamie Lee Curtis y William Baldwin, y en el cómic de Dark Horse. Joan es Kit en el film (Curtis), y Sutter es Steve (Baldwin). La ambientación es la misma, pero el juego se aparta un poco de los escenarios de la película. Quizá Cryo consideró que situar el juego entero en un barco sería limitarlo demasiado...**





***Virus* (la peli) se ha calificado de «*Aliens* en un barco». No es mala crítica.**



[1 - 2] ¿Cómo no va a estar Joan en los huesos? ¡Si no sale de las alcantarillas! Mira qué pálida está.

Alternativas...

Silent Hill	10/10	PSMag32
Metal Gear Solid	10/10	PSMag28
Tomb Raider 3	9/10	PSMag25
Resident Evil	9/10	
Resident Evil 2	8/10	PSMag17



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Funcionales, pero para nada bonitos 5
■ ACCIÓN	Torpe, tonta, predecible 4
■ ADICTIVIDAD	Frustrante y repetitivo 3

Pistolas, monstruos, tasers... ¿Cómo puede ser malo con esos ingredientes? Porque está hecho sin ganas. No es ni el hermano pobre de *Resident Evil*.











■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	FunCom
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras





[1] El modo para cuatro jugadores no funciona muy bien, pero existe. Algo es algo. [2] Recoge muchos hexágonos para tener más energía de turbo... ¡Aaaaah, ya empezamos a hablar como los usuarios de N64! [3] ¡Anda, estrellitas sobre la cabeza, qué original!

Speed Freaks

Si a alguien más se le ocurre decir que quiere un *Mario Kart 64* o un *Diddy Kong Racing* para PlayStation, lo trasquilamos...

Estamos cansados de que todo el mundo piense que los usuarios de PSX queremos juegos como los de N64. ¡Si fuese así, no habríamos comprado una PlayStation! Ahora que empezábamos a respirar después de decenas de imitaciones de *Super Mario 64*, empieza la moda de *Mario Kart 64*.

Estamos dispuestos a admitir que *Mario Kart* tiene su gracia, y el modo multijugador para cuatro personas a la vez es muy divertido, pero... ¿eso es suficiente para comprar un juego, cuando todo lo demás falla? Quizá sí en el mercado de N64, donde hay tantos buenos juegos como cuernos tiene el mando de la consola, pero en PlayStation... Pero bueno, vale, supongamos que a alguien le interesa *Speed Freaks*. Te hablaremos de él, para que veas.

Lo único bueno que tiene es el modo multijugador, que como los juegos de karts de N64, te permite jugar con otras tres personas vía MultiTap. No es lo mejor porque funcione bien, sino simplemente por existir. La verdad es que «bien» es la mejor palabra para describir cómo funciona... Aun así, entenderemos que el modo para cuatro jugadores es una virtud, ¿vale? Bien, pues ya está, se acabaron las virtudes.



Sí, los personajes son muy simpáticos y los menús también, pero ¿qué hay de la jugabilidad, de la adictividad, del control? Los cochecitos dan la sensación de pesar demasiado, por lo que siempre se van para donde no deben y el control deja mucho que desear.

Los ítems son casi imposibles de recoger. Vas tan rápido que no te da tiempo a colocarte en la parte adecuada de la pista para recogerlos, y sólo cuando llevas cuatro vueltas y conoces las curvas puedes «adivinar» dónde vas a encontrarte un potenciador, colocarte allí para cuando aparezca y «cazarlo» al vuelo.




[1] Las lámparas se balancean en el techo y caen cuando menos te lo esperas. Divertidísimo... [2] Los karts derrapan con sólo pestañear.

Las armas no están mal —torpedos, invisibilidad, turbos, misiles rastreadores y ese tipo de cosas—, pero los pilotos controlados por la CPU conocen todos los trucos sucios como nadie. ¡Y encima van a todo trapo sin salirse de la pista jamás! No se puede competir con semejantes fieras del volante, es imposible ganar una carrera.

Hay cuatro circuitos por cada nivel de dificultad, y cuatro de estos niveles. Eso, al menos, confiere una variedad decente al juego, pero... no es suficiente para tapar la montaña de errores de todo lo demás. Los gráficos son bonitos, pero las texturas tiemblan y algunos polígonos desaparecen. Así, te parece ver obstáculos donde no los hay y, de la misma forma, crees que son fallos gráficos lo que son obstáculos... Te la pegarás mil veces por minuto.

En definitiva, perder hasta la saciedad y aguantar las avalanchas de ataques enemigos no nos parece divertido. Si al menos tuviésemos coches controlables, no estaría del todo mal, pero esto... ¡Incluso nos gusta más *Mario Kart!* Si tienes más de cuatro meses de edad, lo odiarás.

Alternativas...

S.C.A.R.S.	8/10	PSMag22
MicroMachines	8/10	PSMag4
Bomberman Fantasy Racing	6/10	PSMag32
Running Wild	5/10	PSMag29



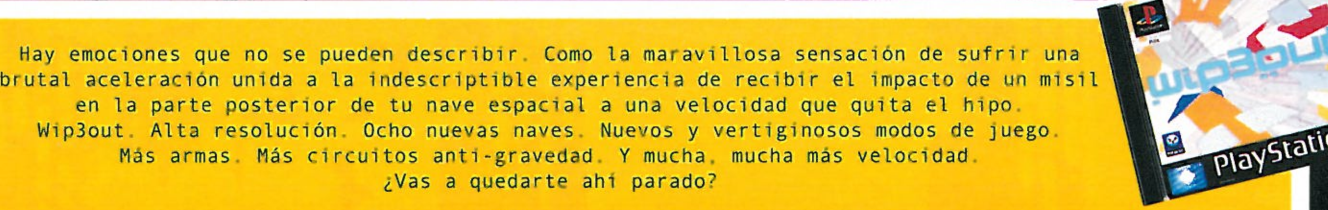
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bonitos, pero con más fallos que polígonos	4
■ ACCIÓN	Los personajes de la CPU se lo pasan de miedo	8
■ ADICTIVIDAD	Unos treinta segundos	8

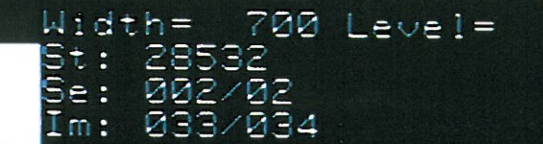
Si quieres suicidarte y no sabes cómo, cómpratelo. Se adueñará de ti una inmediata parálisis mental que te dejará seco.







Width= 700 Level= 425
St: 28532
Se: 002/02
Im: 033/034
A100
Signa 1.5T
S 56.2 mm
DEPT OF IMAGING
27-Feb-95 19:31
F 44 78.0 kg
Mode: Multi
PSD: FSE
St:SI
ED
TR: 3200.0
TE: 90Ef 1/1
16 kHz
ET: 8
256x256/1.0 NEX
FOV: 20 cm
Thk: 5.0 mm
Imgs: 17/01:49
Head
R100
L100
LLEGA WIP3OUT. A TODA VELOCIDAD.



Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo jugable de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

26



CD 26: ***Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)***

27



CD 27: ***Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)***

28



CD 28: ***Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)***

29



CD 29: ***Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)***

30



CD 30: ***Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)***

31



CD 31: ***Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)***

32



CD 32: ***Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)***

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐ 31☐ 32☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

TILT FORCE 2

¿Un pad para PlayStation con sensor de movimiento? ¿Pero esas cosas no eran sólo para PC?

Producto: TiltForce 2

Fabricante: Pelican Accessories

Precio aprox.: N/D

A lo mejor te suena un mando para juegos de PC llamado «Freestyle Pro». Es el pad que Microsoft creó para uno de sus títulos, *Motocross Madness*. El Freestyle es un pad aparentemente normal, con una cruceta digital y un montón de botones, pero en su interior hay un sensor de movimiento. Este sensor es capaz de calcular la inclinación del mando respecto al suelo, de modo que basta con inclinarlo hacia un lado u otro para que la moto del juego haga lo propio. Gracias a esto, en *Motocross Madness* puedes dirigir la dirección de la motocicleta con la cruceta y, al mismo tiempo, controlar la inclinación del piloto con la inclinación del mando. Si inclinas el pad hacia delante, el piloto se pone de pie, algo importante para saltar; y si inclinas el mando hacia ti, el piloto se sienta, y puedes levantar la rueda delantera. Bien, pues el TiltForce 2 es más o menos lo mismo, pero con ciertas salvedades...

Periférico cedido para análisis por Shine Star Tel.: 93 491 47 48

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Es como un mando analógico con un sensor de movimiento interno. O sea, que tiene todos los botones de un pad normal, la cruceta digital, los dos sticks analógicos del mando analógico o el Dual Shock y, además, el sensor de movimiento. El sensor sirve para ejecutar las mismas funciones que la cruceta, así que, si lo inclinas hacia la derecha, será igual que si pulsas «derecha» en la cruceta digital, y así con todas las direcciones.

Llega la gran pregunta: si ya tenemos la cruceta y, además, dos sticks analógicos, ¿para qué queremos otra forma de controlar las direcciones? O, dicho de otro modo: ¿cuántos juegos hasta la fecha se controlan con los dos sticks analógicos? *Ape Escape*, el modo analógico de algunos juegos de carreras como *Road Rash 3D* y el esperado *Wip3out*, el inminente *R/C Stunt Copter* y puede que dos o tres juegos más en un futuro próximo. Pero eso son títulos con los que se usan los dos sticks. ¿Con cuántos juegos se usan los dos sticks y, además, la cruceta digital? Con ninguno. Por tanto, ¿con cuántos tendremos que usar los dos sticks y el sensor/cruceta digital (ya que sirven para lo mismo)? Con ninguno. Sí, puedes usar el sensor del mando en lugar de los sticks analógicos, en cualquier juego, pero ¿por qué querrías hacer eso? Es más cómodo conducir en *V-Rally 2*, por ejemplo, con la cruceta o el stick que a base de retorcer las manos hacia un lado u otro en cada curva. Y, por otra parte, si usas la inclinación del mando en lugar del stick de dirección o la cruceta, la mano izquierda sólo te sirve para sujetar el mando, y no tienes dónde colocar el pulgar.

FUNCIONAMIENTO DEL SENSOR

Es correcto, pero no tan fiable como el de los sticks analógicos. Además, el sensor es digital, da igual que inclines el mando poco o mucho, porque el resultado es el mismo. Hay una opción que permite modificar el ángulo muerto del sensor, para que actúe al inclinar más o menos el mando, pero eso no cambia demasiado las cosas.

Quizá con juegos como *Wip3out* o *Ace Combat 3* merece la pena contar con este mando para inclinar el morro de la nave hacia delante o hacia atrás mientras con la cruceta controlas la dirección, pero será en casos muy específicos.



PSMag OPINA

Es correcto, pero innecesario. Si fuese un pad digital, sin sticks digitales, la combinación entre el sensor y la cruceta podría ser explosiva; pero dado que el mando analógico y el Dual Shock ya cuentan con dos sticks y una cruceta (y en todos los juegos sobran dos de las tres cosas), la función del sensor está de más. Buena idea, pero ya está. Quizá, si hubiese salido con un juego propio como el mando de Microsoft y si el sensor fuese analógico...

7 SOBRE 10

TOP SECRET

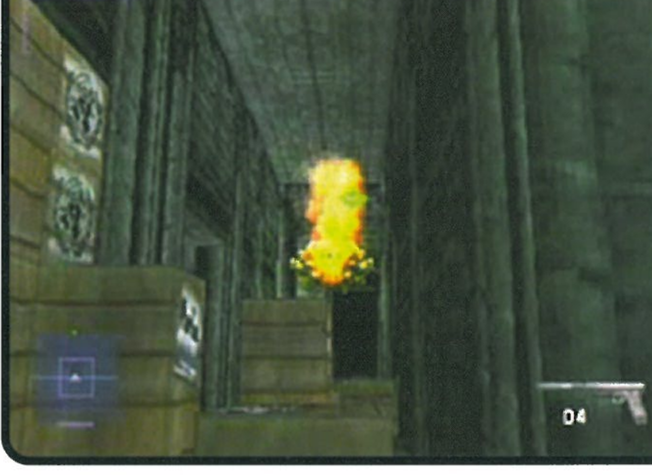
SYPHON FILTER

EL MES PASADO TE DEJAMOS EN ROZOVKA, KAZAKHSTAN, ASÍ QUE HABRÁS PASADO UN MES BASTANTE FRESQUITO... SI TODAVÍA NO TE HAS CONGELADO, SÍGUENOS, PORQUE ESTA VEZ VAMOS A COMPLETAR EL JUEGO.













NIVEL 12

NIVEL 12: UZHOROD (UCRANIA), FORTALEZA DE RHOEMER

Los científicos de Rhoemer están experimentando con el *syphon filter* (el virus que da nombre al juego) sobre seres humanos, civiles inocentes que han sido secuestrados y que morirán si no se les administra pronto un antídoto (el antígeno).

Tu misión en esta bonita catedral es administrar ese antídoto a los seis sujetos infectados que hay en este nivel, matar a los diez científicos de Rhoemer, recoger todas las tarjetas de seguridad necesarias para avanzar por el escenario y hallar la entrada a las catacumbas, el laberinto subterráneo en el que presuntamente tienen secuestrado a Phagan. Casi *ná*. Imagínate: el final del nivel es la entrada a las catacumbas y ¡empiezas el nivel en el tejado de la catedral! Pero no te preocupes, que aquí estamos nosotros para ayudarte...

A la derecha del tejado hay dos arbotantes de piedra. Descuélgate con cuidado por el borde del tejado (avanzando hacia el borde con X pulsado) y avanza despacio por uno de ellos. Así llegarás a la parte de abajo, pero a mitad de camino encontrarás a dos malos: uno abajo del todo y otro en una de las ventanas de la pared frontal. Recuerda esa ventana. El de abajo se ocultará y aparecerá constantemente, pero es difícil que te alcance con sus disparos. Ocúpate del de la ventana, que tiene más puntería y un chaleco antibalas. Disparo en la cabeza.

Cuando llegues abajo, salta a la ventana en la que estaba el malo y sube. Ya estás dentro. Recoge su chaleco y su rifle de francotirador. Tienes que seguir por la izquierda para ver un pasillo que se abre a la derecha. Verás que viene un científico. No le dispares al cuerpo porque todos tienen chalecos antibalas y sólo conseguirías que fuera corriendo a pedir ayuda. Escóndete y espera a que venga. Cuando te vea, se arrodillará con las manos en la cabeza y pedirá clemencia. Dispara a la cabeza y quédate con su chaleco antibalas.

Después avanza por donde ha venido el científico. Verás una habitación a la derecha. Allí darás con el primer sujeto infectado. Colócate junto a él y pulsa Triángulo para administrarle la vacuna. Ahora sal y continúa por la derecha. Verás a un monje-soldado en lo alto de unas cajas en el pasillo, enfrente, donde el corredor hace esquina. Cárgatelo. También verás un interruptor que todavía no puedes accionar y enfrente de éste una puerta cerrada electrónicamente. Recuerda dónde está, porque vamos a buscar la tarjeta de seguridad para abrirla (la tiene un científico).

Al final del corredor en el que estás, donde gira a la derecha, hay una habitación a oscuras. Para entrar, primero deberás matar al monje y al médico que hay en el pasillo, tras la esquina. Mata primero al médico y después al monje. Si lo haces al revés, el científico saldrá despavorido y tendrás que vértelas con él y sus amigos más tarde, pero si matas primero al médico, el monje se quedará ahí para intentar matarte y podrás cargártelo con otro tiro en la cabeza. Cuando ya estén los dos muertos, entra en la habitación oscura, selecciona la linterna y recoge el chaleco antibalas que hay en una caja.

Sal, ve por el pasillo en el que estaban el monje y el médico, gira a la izquierda y avanza hasta el laboratorio que hay al final. Otro civil infectado al que debes vacunar. Ahora sal y ve por el pasillo que se abre a la izquierda, donde hay un montón de cajas. Al final hay otro infectado (no le mates creyendo que es un malo, porque sólo se le ve la cabeza). Ve hacia él con cuidado porque suelen venir monjes. Cuando le hayas vacunado, ve al siguiente laboratorio. Allí hay tres científicos examinando a un cadáver. El problema es que uno de ellos tiene una pistola, el de la izquierda, y si no le matas intentará defenderse. Vuélale la cabeza con el rifle de francotirador. Los otros dos se esconderán tras las esquinas. Angelitos. Ve allí y mátalos. Recoge la tarjeta de seguridad que tenía uno de ellos y vuelve a la puerta que estaba electrónicamente cerrada.
Ya podrás pasar.

Avanza con cuidado porque en esta zona hay un montón de monjes. Siempre que veas una lámpara, dispárale a la base para que caiga hecha una bola de fuego. Suele haber enemigos debajo.

Verás una pared de cajas. Sube por ellas. Al llegar arriba verás un ventanal con cristales de colores. Tras los cristales hay un malo que te disparará en cuanto asomes la cabeza. Mátale rápido. Después ve por esa ventana y baja al balcón. Allí te atacarán otros dos monjes: uno desde el balcón de enfrente y otro desde una de las ventanas de tu balcón. Cuando les hayas matado, ve por la ventana donde estaba este último. Allí hay un científico, que no se te escape. Sal y ve hasta el final del balcón para recoger una K3G9. Por último, entra por la ventana que te queda. Otro científico y un monje. Mátalos y sigue por ahí. En la primera habitación de la derecha hay un sujeto infectado. Vacúnalo y mata a los dos malos que entrarás detrás de ti.

Sigue por el pasillo que baja. Tras la esquina hay dos monjes y un científico. Mata primero al científico para que no escape y después a los otros. Recoge la tarjeta de seguridad que tenía el médico y úsala para abrir la puerta siguiente. Entra con el arma más potente que tengas porque aquí hay bastantes malos, en el suelo y en el balcón. Suerte.

Ahora sube al balcón, ve hasta el otro lado, sube a la repisa y cruza la ventana. Hay dos monjes abajo. Mátalos, baja y vacuna al último sujeto infectado que te queda. Un objetivo cumplido. Sigue por la puerta y el pasillo. A la derecha verás

a un científico y a la izquierda a un monje. Da igual a quién mates primero porque ambos están armados y tienen bastante puntería. Ve hasta el final del pasillo donde estaba el monje para recoger un chaleco antibalas. Ahora ve por el otro pasillo. Verás unas cajas y, tras ellas, a un monje difícil de matar... ¿o no? Dispara a la lámpara del techo y quedará aplastado.

Sigue por el pasillo y sube a la siguiente pared de cajas. Otro monje espera detrás. Después de matarle, baja. Aparecerán dos monjes más. A la derecha hay una habitación oscura. No selecciones la linterna porque dentro hay un monje escondido. Entra armado, mátale y después enciende la linterna para recoger la munición que hay en las cajas.

En la siguiente habitación ve con cuidado porque hay varios monjes. Después abre la puerta que verás, tras la que aparecerá un monje más. Mátale, colócate sobre el ascensor y pulsa Triángulo para hacerlo funcionar. ¡Fin de nivel!

NIVEL 13:
UZHOROD (UCRANIA), NIVEL INFERIOR DE LA FORTALEZA

Este nivel es casi una prolongación del anterior, y los objetivos son más o menos los mismos: eliminar a nueve científicos, vacunar a cuatro infectados, encontrar lás tarjetas de seguridad necesarias para avanzar y hallar la entrada a las catacumbas. Listo, ¿no? Pues venga.

Antes de avanzar, recoge el chaleco que tienes al lado al comenzar el nivel, en la esquina. Después sigue por el pasillo y mata al malo que verás. Gira a la izquierda al llegar a la estancia en la que estaba el malo. Allí verás la entrada a un laboratorio, donde está el primer infectado. Cuidado con el malo que hay en una ventana y el que aparecerá por la puerta cuando hayas entrado.

Después de vacunar al sujeto —no sin antes recoger la escopeta que hay en una caja—, sal y ve hasta el otro lado de la estancia anterior. Sigue por el pasillo que baja, mata al guardia que aparecerá y cárgate también al médico que intentará huir. Después métete en el laboratorio del que ha salido el médico. Allí no hay nada que recoger, pero podrás matar sin dificultad al malo que te habrá seguido. Ahora vuelve a salir y baja por las escaleras al piso inferior. Si necesitas un chaleco antibalas, sube por las cajas de la pared del fondo y camina hasta el final del corredor (cuidado cuando vuelvas a bajar, porque la altura es considerable).

Cuando estés listo, sigue por el pasillo del piso inferior. Llegarás a otro laboratorio, en el que hay un nuevo científico. Cárgatelo y sube por las cajas. Pasa por la ventana y descuélgate por el otro lado. Escala otra vez por las cajas de la otra pared, pasa por la ventana y descuélgate para llegar a la siguiente estancia (cuidado con los monjes que te dispararán). Inyecta el antígeno al infectado que hay allí. Primer *checkpoint*.

Ahora regresa a la habitación anterior, bajo los balcones. Cerca del final de las escaleras verás un pasillo. Ve por allí y mata a los malos que aparecerán. En la siguiente habitación habrá un francotirador que te intentará matar desde lo alto. Mátalo y sigue hasta dar con el siguiente infectado, que está en el piso inferior de la estancia siguiente. Después sigue hasta el patio. Sobre las cajas de la izquierda hay un monje y otro más a la derecha, al final del escenario. Después de matar a estos dos, verás a otros dos más a la derecha. Cúbrete porque tienen buena puntería. Cuando no quede nadie vivo, sube por las cajas en las que estaba subido el último malo que has matado. Una vez arriba aparecerán otros dos malos, en el muro que queda detrás de ti. Cárgatelos.

Al girar la esquina del balcón en el que estás, verás a otro monje. Después otros dos malos vendrán a por ti, y un monje más te espera en el siguiente balcón. Sube por este balcón y camina sobre la viga hasta llegar al otro lado de la estancia. Una vez allí, mata al científico, recoge el chaleco antibalas, sal otra vez al balcón y sube por la barandilla de la derecha. Atraviesa la ventana de vidrieras y elimina al siguiente científico, que tenía una tarjeta de seguridad. Recógela y abre la puerta que hay allí. Nada más cruzarla, aparecerán dos monjes por la derecha. Cárgatelos con la escopeta y sigue por el pasillo hacia la izquierda hasta llegar a la siguiente habitación. Otro científico. Finiquítalo y recoge la munición. Más malos querrán saludarte.

En la siguiente habitación, al final, hay un monje junto a una ventana que correrá a por ti nada más verte. Elimínalo rápido, corre hasta el final del balcón y desbloquea la puerta. Mata al monje y al científico, pero no descuides tu espalda porque podrían venir más malos. Dobla la esquina que ahora te queda más lejos y continúa por la siguiente estancia en el piso inferior (cuidado con los malos que te saldrán al paso). Otra viga: camina por ella para recoger el chaleco antibalas que hay al otro lado. Después salta por la enorme ventana de cristal.

Ahora estás en el exterior. Dos monjes te disparan desde el otro lado. Baja al nivel del suelo, recoge toda la munición y sigue por el pasillo de abajo (cuidado con los monjes que te esperan escondidos tras cada esquina). En el área siguiente hay dos monjes, uno subido al muro y otro tras una esquina. Entra en el cementerio, cárgatelos, sigue por el pasillo verde y acaba con el científico y el monje que hallarás al doblar la esquina. Después verás otros dos malos: asegúrate de matar primero al de la izquierda porque tiene un lanzagranadas.

En la siguiente estancia hay un monje junto a la puerta y dos más en el balcón de la derecha. Utiliza los pilares de piedra para cubrirte y elimínalos a todos. Recoge la munición y el chaleco. Después baja y avanza con cuidado porque aparecerán cinco malos (cuatro en el suelo y uno en el balcón). Elimina a los del suelo antes de que te vean y después al otro. Al abrir la puerta, se terminará el nivel. ¡Ya estás en las catacumbas!





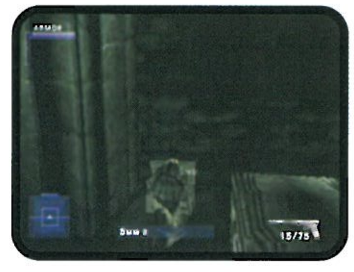




NIVEL 13









NIVEL 14









NIVEL 14: UZHOROD (UCRANIA), LAS CATACUMBAS

Vuelta a los orígenes, Logan: tienes que cargarte a todos los malos sin que te descubran. Usa la pistola con silenciador y dispara siempre a la cabeza, ¿de acuerdo?

Nada más empezar, delante de ti, verás al primer guardia. Tiro en la cabeza, sin hacer ruido. Tienes que seguir al científico que hay en el radar. No puedes matarle ni debes dejar que te vea (se supone que le estás siguiendo para que te lleve hasta la celda de Phagan, pero si te ve, avisará a los guardias).

Avanza despacio por la izquierda y baja las escaleras. De vez en cuando tendrás que parar para no acercarte demasiado. Antes de llegar al final de las escaleras te encontrarás con un guardia. Si avanzas despacio, con X, no te verá. Observarás que camina, se para un momento y comienza a subir por las escaleras en las que estás. Retrocede para no hacer ruido y, cuando estés a una distancia prudencial, vuélale los sesos. Después vuelve a bajar por las escaleras y recoge el chaleco que hay a la derecha si lo necesitas.

Sigue por el pasillo, en la dirección en la que hay ido el médico. Otra caja a tu izquierda, esta vez con una escopeta. Recógela si quieres, aunque no podrás utilizarla todavía por el ruido. En el radar verás a dos guardias. Una situación difícil, porque si matas a uno, el otro te descubrirá. Si tienes granadas de gas, *no problemo*, pero si no... deberás ser muy rápido. En cualquier caso, espera a que el médico salga del radar para eliminarlos.

Continúa por la izquierda, que es por donde ha ido el científico. Aparecerá de repente por la derecha un guardia que a lo mejor te pone las cosas difíciles (te verá enseguida). Cuando consigas eliminarle —al segundo o tercer intento—, deberás seguir al médico. Sonará un «clic» cuando el científico entre en la celda de Phagan. Acércate y verás una secuencia de vídeo bastante interesante... ¡Primer *checkpoint*!

Phagan te dirá algo sorprendente: ¡que sabe dónde está Lian! Y también te dirá que puede llevarte hasta la celda en la que está, pero para eso tendrás que cubrirle, ¿te atreves? Pues a ello: avanza detrás de Phagan, muy cerca, matando a todos los malos que aparecerán por todas partes. Sólo él sabe el camino, así que no te queda más remedio que ir detrás. No te entretengas demasiado con ningún malo o le perderás (usa la escopeta o un rifle de asalto potente para cargarte a los malos lo más rápido posible, siempre con cuidado de no darle a Phagan). Por el camino hay algunas cajas, pero no recojas nada si no lo necesitas de verdad. No puedes perder ni un segundo. Así llegarás hasta el segundo *checkpoint*.

Después llegarás a un escenario más amplio en el que hay unas escaleras que bajan. Hay un enemigo a la izquierda que lleva chaleco. Mátale lo más rápido posible y después cárgate a los dos malos que hay abajo. Puedes bajar de un salto, sin usar las escaleras —no te harás nada y ahorrarás tiempo—, y usar la escopeta para que no hieran a Phagan, que seguirá avanzando. Síguele porque te llevará hasta la celda en la que se encuentra la dulce Lian Xing. Una secuencia de vídeo y tercer *checkpoint*.

Ahora tendrás que hacer lo mismo pero, en lugar de siguiente a Phagan, siguiendo a Lian. Por suerte, ella lleva una pistola y se defiende de los malos, pero también se mueve bastante rápido y es más probable que le des sin querer. Ella te llevará hasta la salida, si consigues protegerla durante tanto tiempo. A mitad de camino hay otro *checkpoint* —el cuarto—, y después las cosas se complican mucho más. Protégela hasta el final del nivel y verás otra secuencia de vídeo, protagonizada por la simpática Mara Aramov.

NIVEL 15: ALMATY (KAZAKHSTAN), ALMACENES DE LAS INDUSTRIAS PHARCOM

Empiezas en un callejón. Avanza despacio hasta el final, mata al malo que verás (todos los que veas son malos, vistan del color que vistan) y sigue hacia el nordeste. Allí verás una casa con dos ventanas iluminadas. Sube por la pared para alcanzarlas, rompe uno de los cristales y entra (es el edificio que hay justo enfrente del almacén número 7). Al entrar, verás una estupenda secuencia de vídeo (Logan jugará un poco con el pobre Erikson...). Es el primer *checkpoint*.

No sirve para nada, pero si quieres puedes cargarte al temeroso Erikson después de la secuencia de vídeo. Lo importante es que recuerdes recoger el contenido de la caja que hay a la derecha, el Escáner Vírico. Se trata de un ítem muy importante, ya que sin él no podrás reconocer los cuerpos infectados por el *syphon filter* (tienes que buscarlos, y están escondidos). También te permite ver a través de paredes, columnas, etc., ya que capta la radiación de calor.

Cuando ya tengas el Escáner, sal de nuevo por una de las ventanas y dirígete al almacén nº13 (está señalado en el mapa). Sube por su ventana y dirígete a la habitación contigua. Escala por la caja negra, dispara a la ventana y sube por ella. Allí hay una caja con un lanzagranadas M-79. Después vuelve por las ventanas.

Dirígete ahora al almacén nº23 (también está indicado en el mapa). Por el camino verás que hay un edificio en el centro. Rompe la ventana para entrar y recoge las granadas que hay en una caja, aunque es posible que los malos te pongan las cosas difíciles para salir después. Cuando abras las puertas del

NIVEL 15









almacén 23, busca otra caja que contiene un BIZ-2.

Después sal del almacén 23 y ve hacia el este, pasando el edificio que hay en el centro. Verás un gran póster en el lado norte (que también es el norte de la casa 13). Sube por la columna de la izquierda del póster y entra por la ventana. Ve al este, una vez dentro. Hallarás unos cajones cerca de una ventana. Usa el Escáner Vírico para mirar estos cajones. Verás que dentro hay un cuerpo infectado con el virus. Sube justo encima de la caja en la que has visto el cuerpo y pulsa Triángulo. Logan colocará allí una luz verde como las del nivel 1 —las que colocaba sobre las bombas del metro— y llamará a Lian. Segundo *checkpoint*.

Ahora rompe la ventana, mata a los malos de la azotea con el lanzagranadas y descuélgate hasta el suelo. Ve al almacén 38, que está al noreste del almacén 36 (el 38 es el gran cuadrado que hay al noroeste en el mapa). No podrás abrir las puertas: tendrás que subir por la





izquierda y entrar por la ventana. Una vez dentro, usa de nuevo el Escáner para encontrar otro cuerpo infectado (está en la parte norte del almacén, en un gran contenedor blanco). Sube al contenedor, pulsa Triángulo para colocar la señal y habla con Lian otra vez. Tercer *checkpoint*.

Antes de salir, recoge el chaleco antibalas y las granadas que hay en este almacén. Después sal disparando a los barriles de la entrada (la explosión echará la puerta abajo). Ahora vamos al almacén nº36.

Junto al almacén 36, al oeste, hay un edificio que también tiene aspecto de almacén pero que no tiene número. Acércate, dale una patada a la puerta para entrar y avanza por el pasillo de la izquierda, hacia el norte. Después, avanzando hacia el este, llegarás al almacén 36. Una vez allí, usa de nuevo el Escáner: debajo de los barriles del nordeste del pabellón verás un pasadizo subterráneo. Explota los barriles para entrar en él y avanza por allí.

Saldrás en otra habitación. Sube las cajas y ve a la derecha en el cruce de pasillos. Continúa por allí y toma el primer corredor a la derecha para dar con una caja que contiene un K3G4. Después regresa por donde has venido y sigue esta vez por el camino de la derecha (lo que antes era la izquierda, claro). Llegarás a una zona elevada. Al oeste verás un contenedor. Súbete en él y agárrate con Triángulo al cable que hay por encima. Avanza colgado hacia la derecha hasta llegar al tejado del edificio y salta a una plataforma inferior que hay al final a la derecha. Explora un poco y darás con un interruptor. Actívalo con Triángulo. Cuarto *checkpoint*.

Ahora ve hasta el final de la plataforma y descuélgate para caer al otro lado de la valla. Dirígete al almacén nº69. No podrás abrir la puerta, por lo que tendrás que buscar otra forma de entrar: ¿ves el montón de cajas a la izquierda de la puerta? Pues sube por ellas para llegar a la ventana y entra por ella. Dentro hay tres malos, y uno de ellos está armado con un lanzagranadas (los tres llevan chalecos). La forma más rápida de eliminarles es usar una granada normal o una de gas: lánzasela justo al entrar, desde la ventana. Después baja al suelo y utiliza el Escáner. Hallarás otro cuerpo infectado en el cajón que hay en una de las esquinas. Esta vez no tendrás que subir al cajón: simplemente aproxímate a él y pulsa Triángulo para colocar la señal. Quinto *checkpoint*.

Para salir, como hace un rato, dispara a los barriles que hay junto a la puerta. A la derecha de este edificio hay una caseta con una rampa, y dentro un chaleco antibalas. Cuando estés listo, avanza por el oeste hasta la valla electrificada (en el mapa está arriba a la izquierda). El interruptor que accionaste antes era para desactivar la electricidad, así que ahora no da calambre: puedes abrir la puerta. Vuelve a entrar en el túnel subterráneo y avanza en línea recta hasta que veas un cartel en una puerta que advierte peligro («Danger»). Abre la puerta y avanza despacio hasta ver un montón de barriles apilados. Tras ellos se esconden tres soldados que te dispararán (no son muy listos...). Dispara a uno de los barriles y demuéstrales lo poco útil que es protegerse con bidones de gasolina.

Después sigue, toma el pasillo de la derecha y continúa por el único pasillo que hay a la izquierda. Saldrás a un edificio con dos ventanas. Sube a una de las ventanas y terminará el nivel.

NIVEL 16: ALMATY (KAZAKHSTAN), LOS GUARDIAS DE ELITE DE PHARCOM

Estás en un edificio con un túnel subterráneo que lleva al almacén nº76. En una de las esquinas de la habitación hay un chaleco antibalas. Cuando lo tengas, salta hasta la puerta de debajo y avanza por el pasillo subterráneo. Al final del pasillo encontrarás un escenario abierto. Nada más entrar, dos guardias armados con PK102 te dispararán desde la azotea del edificio. Mátalos, camina hacia el este y verás a otros dos guardias con PK102. Cárgatelos también y entra en el almacén nº87 (al norte, en el mapa). Dispara al malo que hay dentro y recoge el rifle de francotirador. Después sal y ve al almacén 85, al este.

Detrás de un contenedor blanco hallarás un pasaje que conduce a otra área abierta. Allí hay un guardia armado con una PK102. También encontrarás unas cajas formando una escalera a la derecha. Sube por allí y sal por la ventana de la izquierda. Mata a los dos guardias que verás y sigue por allí para entrar en

el almacén n°82. Utiliza el Escáner para hallar el primer cuerpo infectado (está en una caja, donde antes había dos malos). Colócate sobre la caja y pulsa Triángulo. Primer *checkpoint*.

Ahora sal del almacén por la parte de abajo. Enfrente tienes un contenedor blanco. Ve por su izquierda y mira hacia el sur. Allí verás a dos guardias armados con PK102, cerca del almacén sin número. Acaba con ellos y ve por allí. Recoge sus armas y sigue recto hasta llegar a un contenedor verde. Acércate a él por el lado sur y mira hacia la izquierda. Verás a un guardia detrás de una verja. Mátalo y avanza por el sur hasta la verja. Allí hay otro almacén, el n°74, con dos guardias y un BIZ-2. Usa el Escáner para encontrar el segundo cuerpo (está en las cajas de la zona noroeste). Coloca la señal. Segundo *checkpoint*.

Después de colocar la señal aparecerán dos malos, uno armado con una PK102 y el otro con una escopeta. Mátalos, sal del almacén 74 y regresa al contenedor verde. Ahora fíjate en el edificio del norte: una especie de casa sin número con dos ventanas, al sur del almacén 82. Acércate a la ventana y dispara al guardia que hay dentro. Después salta por la ventana para entrar en el edificio. Desde el centro de la habitación, pulsa Triángulo para colgarte de la plataforma en la que estaba el malo. Después sube a las cajas para alcanzar el techo y sal a la azotea. Dos malos armados con BIZ-2 te atacarán desde la azotea de al lado. Es una situación difícil, porque su puntería es excelente. Deberás actuar rápido y con cuidado.

Pasa de la azotea en la que estás a la que ocupaban los dos malos por la viga de madera, con cuidado. Recoge las granadas que hay en una caja y después ve a la derecha para saltar al nivel inferior. Avanza hacia el sur y verás a dos guardias más. Mátalos y usa el Escáner: en las cajas, cerca de la valla, encontrarás el último cuerpo infectado. Aproxímate a él y coloca la señal. Tercer *checkpoint*.

Ahora ve al túnel subterráneo. Aquí ya no dispones de ningún mapa, pero tampoco es un escenario demasiado complicado. Al entrar te atacarán dos guardias. Mátalos y ve hacia la izquierda. Junto a una caja más adelante verás a otro malo. Mátalo y avanza despacio. En el cruce de pasillos te enfrentarás a cinco malos armados con PK102. Si no quieres morir, lo mejor que puedes hacer es disparar a los barriles antes de acercarte (de lo contrario, los malos los usarán para acabar contigo). Cuando no quede títere con cabeza, toma el pasillo de la izquierda y avanza hasta el final. Te encontrarás con otros cinco malos por el camino. En el siguiente cruce, vuelve a elegir el camino de la izquierda y camina hasta el final. Verás que a la izquierda hay un pasillo que sube. Ten cuidado al entrar porque te caerá una verdadera lluvia de balas y granadas encima. Mata a los que puedas sin parar de correr y avanza hasta llegar al edificio de la derecha, el almacén n°76. No intentes acabar con todos los guardias de esta última sección porque es prácticamente imposible, sólo corre. ¡Corre! ¡CORRE!





NIVEL 16









NIVEL 17:
ALMATY (KAZAKHSTAN), ALMACÉN 76

El nivel comienza justo enfrente del almacén n°76. Hay un contador de tiempo: ¡tienes sólo quince minutos para encontrar el ascensor! Pero no te preocupes, que no es tan complicado como parece.

Sube a la repisa de la cuesta y recoge el chaleco antibalas que hay en la caja, al sur. Después dirígete al sureste. Entra en el almacén y ve por la parte izquierda de la puerta de la derecha. Un malo te atacará, justo delante. Acuérdate de la plataforma en la que estaba antes de matarle porque tendrás que ir allí más tarde.

Después de matarle, verás una habitación a tu izquierda. Allí hay un malo con chaleco antibalas. Cárgatelo disparando a los barriles que tiene delante (¿cuándo aprenderán?). Entra, recoge el rifle de francotirador que hay en la caja de la esquina y vuelve a la habitación anterior. Ahora sube a la plataforma en la que estaba el primer malo. Verás un pequeño agujero en la parte inferior de la pared: tienes que avanzar hacia él y pasar con una voltereta, rodando por el suelo con Círculo.

Después sigue por el muro y baja por donde puedas. Sube al contenedor que hay al este y mira hacia el sur. Verás que hay un puente sobre ti. Pulsa Triángulo para colgarte de él y sube. A continuación avanza por el puente en dirección sur. ¡No pares de correr porque el puente se romperá! Un enemigo intentará bloquearte el camino, así que dispárale sin parar de correr para dejarlo frito cuando llegues hasta él. Al llegar al final no te preocupes porque el último tramo de puente no se cae, ¿vale?

Ahora mira hacia el norte y baja del puente descolgándote con cuidado (si te dejas caer, te matarás). Verás que hay dos habitaciones: una al oeste y otra al este. En la habitación del oeste hay un enemigo con una escopeta y una caja con una BIZ-2. En la habitación del este hay otro enemigo armado con una BIZ-2 y una caja con un chaleco antibalas. Tú eliges.

Cuando hayas recogido lo que te parezca mejor, sigue hacia el sur. Allí encontrarás a dos enemigos más. Mátalos y sigue por el pasillo del oeste. Logan llamará a Lian. Entra en la habitación del oeste. Primer *checkpoint*.

Ahora verás un montón de cajas delante de ti. Súbete a ellas y escala hasta la plataforma de la derecha. Avanza un poco y espera: por el corredor de abajo vendrá un enemigo ardiendo, como el del segundo nivel en el metro. Cuando se haya consumido, descuélgate con cuidado por donde no hay fuego. Una vez en el suelo, avanza un poco más. Otra pared de fuego te tapará el paso, y tendrás que subir a una plataforma a la izquierda. Sube,

NIVEL 17













avanza despacio un par de metros y verás aparecer a un malo por la derecha en el piso inferior. Mátale y baja. Llegarás a una sección un poco más ancha que da paso a dos habitaciones, una a la derecha y otra hacia la izquierda. A su vez, la de la izquierda da a dos habitaciones. Puedes recoger un montón de ítems en ellas, pero nosotros te llevamos directamente hacia el final del nivel, ¿vale?

Ve por la izquierda. Bajarán de una plataforma alta tres enemigos. Cárgate a los tres disparando a los barriles en el momento justo y sube a la plataforma de la que venían con la ayuda de las cajas que verás a tu izquierda. Puede que aparezca un enemigo por el oeste en el momento menos pensado, pero no te costará cargártelo. Una vez arriba, verás un agujero en la pared. Avanza hacia él y rueda por el suelo para entrar. Te encontrarás en otra habitación, después de caer unos metros. Hay un malo en el suelo con una escopeta y otro en la parte superior de la habitación con una PK102. Avanza sin parar de disparar hasta matar a los dos o te dejarán frito. A continuación sube a las cajas de la zona sur y sube al puente. Una vez arriba, avanza por el puente hacia el este para entrar en la habitación siguiente. Otro puente que se cae a cachos, así que corre sin parar. ¡PERO ATENCIÓN! Atención: el puente gira 90° a la izquierda al llegar al final, así que debes girar al encontrarte con la pared del fondo y seguir avanzando. Cuando alcances el extremo de la pasarela, quédate quieto. El suelo del puente se derrumbará contigo encima y caerás al suelo.

Ya en el suelo, usa el Escáner Vírico para ver a través del suelo. Verás el hueco del ascensor que buscas en el suelo, delante de ti. Pero primero tendrás que accionar el interruptor del ascensor para hacerlo subir. En el muro de la izquierda, detrás del fuego, está el interruptor. Usa el rifle de francotirador para encontrarlo y dispárale para que el ascensor suba hasta el nivel del suelo. Después avanza esquivando el fuego por el único camino que hay hasta colocarte sobre el ascensor y pulsa Triángulo para bajar. Si tardas demasiado, el ascensor volverá a bajar solo y tendrás que disparar al interruptor de nuevo, ¿de acuerdo? ¡Pues ya está, no era tan difícil!

NIVEL 18: ALMATY (KAZAKHSTAN), TÚNELES DE ACCESO AL SILO

Después de la secuencia de vídeo del ascensor aparecerás en los túneles subterráneos que preceden al silo de Rhoemer. Recoge el chaleco antibalas que tienes delante. Tres malos intentarán matarte con dos PK102 y un BIZ-2, cuidado.

Ignora el pasillo de la derecha —está bloqueado por una pared de láseres rojos— y camina hasta encontrar un puente. Allí hay dos guardias más. Cárgatelos y Logan llamará a Lian. Después sigue por el pasillo de la derecha subiendo a la plataforma. Esta zona está un poco oscura, así que lo mejor será que enciendas la linterna. Avanza hasta encontrar un enemigo armado con una BIZ-2 y finiquítalo. Sigue avanzando hasta encontrar otro puente y memoriza dónde está porque tendrás que volver luego. Ahora sólo pasa sobre él y continúa avanzando. Llegarás hasta otra entrada bloqueada por láseres rojos y un guardia intentará matarte. Pasa de largo la entrada de los láseres (que quedará a tu derecha), mata a los otros enemigos que verás y sigue pasando por otros dos puentes.

Al final encontrarás una caja con un K3-G4. Recógelo y regresa hasta el puente de antes —el que has «memorizado»—, el primero después del giro a la derecha. Atraviésalo, da media vuelta y colócate en el lado izquierdo. Usa la linterna y la cámara subjetiva para mirar lo que hay debajo: una sección de plataformas. Usa X para descolgarte por los bordes y baja de plataforma en plataforma hasta llegar al suelo. Al final verás que estás en otro túnel. Vuelve a seleccionar un arma (no querrás matar a los malos con destellos de linterna, ¿no?).

El primer malo que encontrarás está armado con un BIZ-2, así que ten cuidado. Continúa andando hasta dar con otro enemigo, también equipado con una BIZ-2. Sigue. Otro malo, esta vez con un lanzagranadas. Atraviesa la pila de cajas y te toparás con otro malo en un puente, también con un lanzagranadas y un BIZ-2. Elimínalo, regresa a la pila de cajas, sube por ellas y usa Triángulo para alcanzar la plataforma que hay sobre ti. Estarás junto a un puente. Verás una caja con un chaleco antibalas en la zona oscura, a la derecha. Recógelo y cruza el puente hasta dar con otro puente más adelante. Aparecerá un malo con una PK102. Mátalo y sigue hasta dar con un escenario bastante amplio. A la izquierda verás un panel del control. Es el interruptor del ascensor que hay en el centro de esta zona. Actívalo. Logan llamará a Lian para explicarle que el ascensor no funciona.

Ahora ve al montón de cajas en el centro del escenario (junto al ascensor, que todavía no funciona). Sube a las cajas y agárrate a la barra roja de arriba. Muévete por la barra hasta el final y sube a la plataforma. Allí encontrarás un lanzagranadas (te hará falta enseguida).

Baja con cuidado y ve al montón de cajas que hay junto al puente que da acceso al panel del ascensor. Escala por las cajas hasta llegar arriba y accederás a un túnel con luces rojas. Avanza por allí hasta alcanzar el relé (interruptor general) al final del túnel. Actívalo. Primer *checkpoint*.

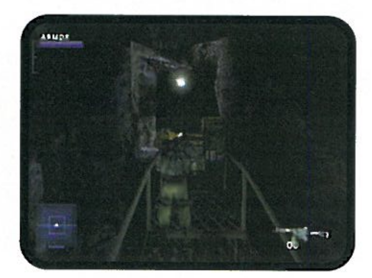
Ahora, al salir, te encontrarás con tres malos muy duros. Este es otro momento crítico del juego. Deberás actuar con pericia para salir vivo del túnel en el que estás, ya que si te dejas caer te matarás y si apuntas para matar a un malo, los otros acabarán contigo. Los tres malos están bien equipados: dos con un BIZ-2 y otro con un lanzagranadas. Usa el lanzagranadas y apunta a los dos que están casi juntos, antes de que se separen, para achicharrarlos.

NIVEL 18









Justo después de disparar, cúbrete, retrocediendo un poco. Entonces cambia de arma (selecciona cualquier rifle de asalto) y dispara sin parar al malo que quede. Si en algún momento oyes un «clic, clic, clic», es que te han tirado una granada al túnel y está apunto de estallar, así que retrocede tanto como puedas. Cuando ya te los hayas cargado, baja. Aparecerá otro malo, más fácil de matar.

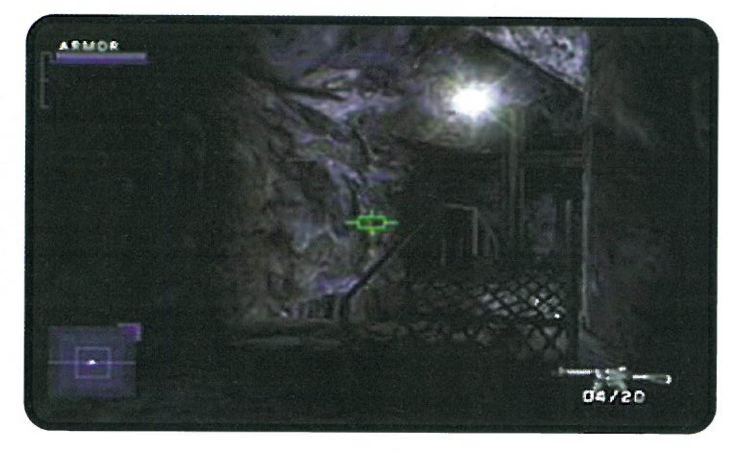
Ahora activa, otra vez, el panel de control del ascensor. Esta vez funcionará, porque has activado el relé. Monta en el ascensor (está en el centro del área) y pulsa Triángulo para hacerlo funcionar. Te llevará al nivel inferior. Avanzar por el pasillo que tendrás ante ti hasta el final y gira a la derecha. Te toparás con tres malos al doblar la esquina. Mátalos, sube a la plataforma y avanza por ella hasta encontrar otro interruptor en la pared. Es el interruptor de otro ascensor. Actívalo y éste aparecerá. Monta en el nuevo ascensor y sube con él al piso superior.

Te encontrarás en una estancia nueva en la que hay otro ascensor que baja, aunque abajo no hay nada. En lugar de bajar, toma el pasillo que verás y sigue por el puente que encontrarás a la derecha. Después sigue por la izquierda y empezará a volverte loco un terremoto. Corre sin parar, sigue por el puente, gira a la derecha, atraviesa otro puente más y mata a los tres malos que te saldrán al paso. Sigue hasta llegar a la sala de control principal. Aquí hay tres paneles, entre un montón de computadoras. Tienes que activar los tres tan rápido como puedas: uno está a tu derecha, otro a tu izquierda (cerca de los láseres) y otro más en el puente. Cuando hayas activado los tres, comenzará una secuencia de vídeo. Se acabó el nivel.

NIVEL 19: ALMATY (KAZAKHSTAN), EL TÚNEL DEL APAGÓN

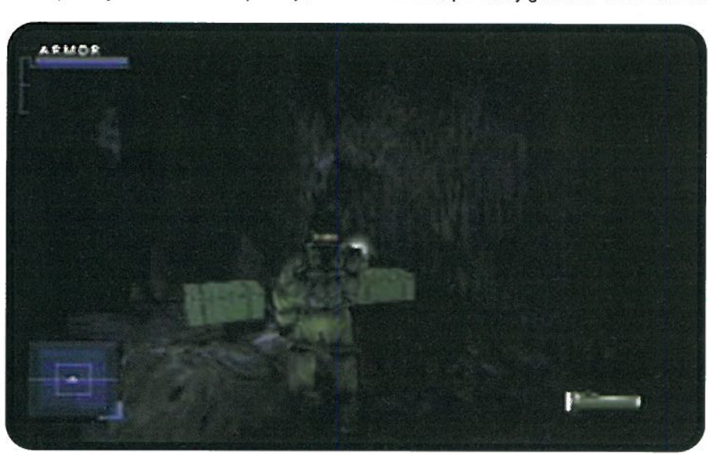
Atención, chavalote: este nivel es un enorme túnel sin luces en el que no se ve absolutamente nada. En condiciones normales podrías usar la linterna para avanzar, pero hay guardias de la élite de Industrias Pharcom esperando que aparezcas para disparar. Los malos no tienen rifles de visión nocturna, por lo que tú les verás antes que ellos a ti, pero en cuanto dispares sabrán dónde estás y correrán en tu busca, así que cuidado. Debes avanzar a oscuras y usar el rifle de visión nocturna para mirar de vez en cuando a ver si hay malos a la vista. ¿Preparado? (Cuando sea necesario usar la linterna, te lo diremos.)

Nada más empezar el nivel, enciende la linterna. Estás en la habitación de control, incendiada por la explosión de la secuencia de vídeo de antes. Tienes que alcanzar el túnel que hay en el piso inferior, pero para ello deberás esquivar el fuego y bajar por una sección de plataformas. Colócate debajo de la barra roja que tienes delante y cuélgate con Triángulo. Muévete hacia la izquierda y suéltate después para caer a la plataforma inferior. Después sigue bajando de plataforma en plataforma, siempre mirando con la cámara subjetiva antes y descolgándote con cuidado usando el botón X. Cuando llegues al fondo, dirígete a las cajas. Primer *checkpoint.*



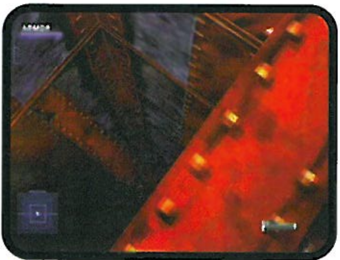
Allí verás que hay un chaleco antibalas y un rifle de visión nocturna. Ahora apaga la linterna y selecciona el rifle. Sólo hay un túnel por el que ir, así que es imposible que te pierdas. Avanza un poco por el túnel y mira con el rifle. Primer malo. Éste está equipado con un PK102, pero tiene un oído muy fino. Tiro en la cabeza. Sigue. Más adelante verás a otro malo, esta vez armado con una BIZ-2. Mátalo y continúa. Verás que el pasillo sigue por una cuesta hacia la derecha. Allí verás a un malo con una escopeta, y después a otro con un PK102. Mátalos y sigue. El pasillo empieza a bajar. Verás a dos hombres. Estos son bastante duros, uno con una escopeta y el otro con una BIZ-2. Usa una granada de gas si te queda alguna.

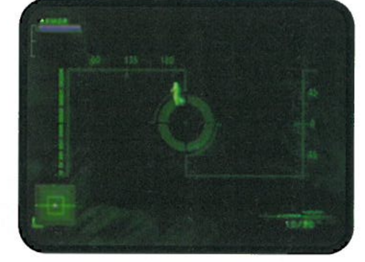
¿Ya están muertos? Pues enciende la linterna y avanza despacio. Llegarás al borde de una plataforma. Cuando sepas dónde está, apaga la linterna y baja con cuidado al nivel inferior. Abajo hay un malo con una escopeta, cárgatelo rápido. Después ve a la derecha (hacia la zona en la que estaba el malo de la escopeta) y sigue por el túnel que hay









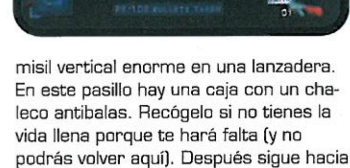


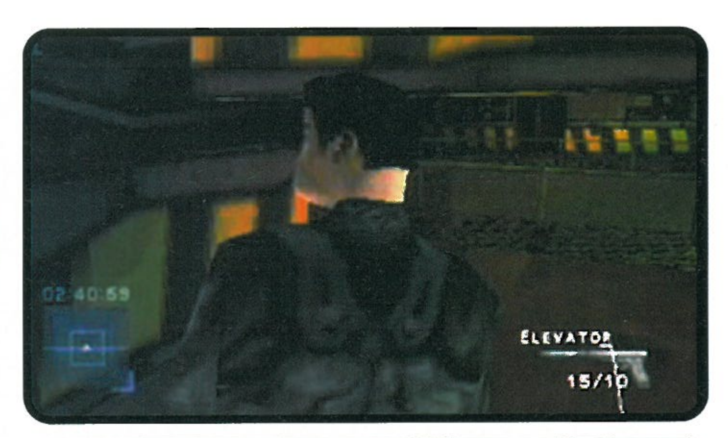
NIVEL 19

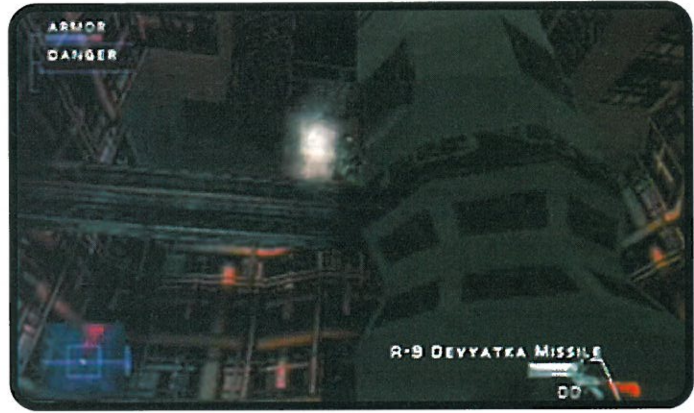
NIVEL 20











cuesta arriba. Otro malo, con una BIZ-2, espera verte aparecer desde una plataforma alta. Cárgatelo y enciende la linterna. Verás la estructura metálica de un ascensor. Como hace un rato, en el nivel anterior, quitaste la electricidad, el ascensor no funciona. Sin embargo, si usas la linterna para mirar, verás que puedes subir de plataforma en plataforma. Escala.

Cuando llegues arriba, apaga la linterna. Dos malos te atacarán, uno con una escopeta y otro con una PK102. Mátalos y enciende la linterna para dar con una caja que contiene munición para tu rifle de visión nocturna. Después sigue por la zona por la que venían los dos malos que te acabas de cargar. Llegarás a una repisa, cerca de un puente en el que hay un malo que te atacará. Mátalo, descuélgate por el borde de la repisa y ve a la derecha para alcanzar el puente. Descuélgate en el puente y crúzalo. Te toparás con otro malo armado con una escopeta al llegar al siguiente puente. Mátalo y sigue. Verás otro puente más, con cinco malos encima. Usa el lanzagranadas, una granada de mano o una granada de gas para acabar con todos a la vez antes de que te hagan demasiado daño (uno de ellos tiene un lanzagranadas).

Cuando estén bien muertos, sigue por el puente en el que estaban y alcanzarás una puerta de color blanco. ¡Es la entrada al ascensor que conduce al silo de misiles de Rhoemer!

NIVEL 20: ALMATY (KAZAKHSTAN), SILO DE MISILES

Antes de comenzar hay algo que debes entender: ¡CORREEEEEE! ¡Corre tanto como puedas, no pares, no pestañees! ¿Ya? Pues a ello.

Estás en un pasillo que conduce a un misil vertical enorme en una lanzadera. En este pasillo hay una caja con un chaleco antibalas. Recógelo si no tienes la vida llena porque te hará falta (y no podrás volver aquí). Después sigue hacia el misil.

En los anteriores niveles con tiempo limitado había un marcador de minutos y segundos, pero aquí no. Eso no quiere decir que tengas todo el tiempo del mundo, ¿eh? A los pocos segundos de empezar el nivel comenzará la cuenta atrás del lanzamiento del misil, y deberás desconectarlo antes de que los propulsores se enciendan o... pasarás mucho calor.

Rodea el misil por la pasarela y verás que al otro lado hay un guardia con un PK102 junto a un interruptor. Mátale, acciona el interruptor y aparecerá un ascensor al lado. Súbete en él, pulsa Triángulo para bajar y mata a los dos malos que empezarán a dispararte (uno con un BIZ-2 y otro con una PK102). Corre hasta donde hay una especie de tubos que unen el cohete con la pared y sube por ellos. Arriba del todo encontrarás un interruptor. Actívalo para parar la cuenta atrás del lanzamiento. Al hacerlo, empezará una secuencia de vídeo. Primer *checkpoint*.

Justo después del vídeo aparecerá un contador de tiempo sobre el radar de la pantalla. ¡Tienes sólo tres minutos! Pero ahora olvida la cuenta atrás porque dentro de poquísimos segundos el perímetro quedará cerrado y el cohete te achicharrará. Corre tan rápido como puedas hacia el ascensor por el que viniste antes: verás que la puerta se está cerrando. Tendrás que rodar por el suelo para pasar a tiempo (te costará varios intentos).

No subas en el ascensor (sólo te has metido aquí para no quemarte). Espera a que la puerta bajo la que has rodado se abra de nuevo y ve esta vez hacia la parte del escenario en la que estaba Rhoemer en la secuencia de vídeo. Activa el interruptor para que venga el ascensor y móntate en él para que te lleve al LV2. Una vez allí, avanza por el pasillo y Lian te llamará. Aparecerá un malo con una PK102. Sigue andando y te saldrá al paso otro enemigo con una escopeta y chaleco antibalas (dale un tiro en la cabeza para quedarte su chaleco, que te hará falta). Sigue hasta llegar a la sala de control. Hay tres guardias —dos con BIZ-2 y uno con una PK102— y dos científicos. Mátalos a todos con tiros en la cabeza para ahorrar tiempo. Uno de los científicos tiene la tarjeta de seguridad que necesitas para continuar.

Cuando la tengas, ve a la puerta cerrada del fondo y úsala para accionar el interruptor. Aparecerá un malo con una escopeta en la entrada. Mátalo y pasa. Es el escenario final.

Cuatro malos te disparan desde las repisas acristaladas de la pared de la izquierda: dos enemigos —uno con una BIZ-2 y otro con una escopeta— en la repisa izquierda, protegiendo una caja de munición para el K3-G4; y otros dos guardias en la otra repisa, la de la derecha, armados con una PK102 y un BIZ-2, custodiando una caja de granadas. Ignóralos a todos por ahora si vas mal de tiempo (más que probable) y avanza entre las computadoras tanto como puedas. Tienes que dar con una computadora que tiene un interruptor. Está señalada en el mapa, así que míralo para guiarte (es una en la que pone «Computer Controller»). Acciona el interruptor. Segundo *checkpoint*.

¡Y ya está, ahora sólo queda cargarse a Rhoemer! Súbete a la computadora que acabas de desactivar y, desde arriba, mata a los dos malos de la cornisa derecha. Después baja y métete en la cornisa donde estaban los dos malos. Allí no podrán alcanzarte los dos enemigos de la otra cornisa ni Rhoemer. ¿Y dónde está Rhoemer? Notas que alguien dispara pero no le ves, ¿verdad? Pues usa el Escáner Vírico, porque Rhoemer está ahí, pero es invisible —algo que habrá comido— y no para de correr de un lado para otro.

Recoge las granadas de gas de la caja que hay en la repisa en la que estás, usa el Escáner para ver dónde está exactamente Rhoemer, recuerda su posición, quítate el Escáner, selecciona una granada de gas y lánzala justo al lugar en el que has visto al malo malísimo (también aparece en el radar, y así podrás saber si se ha movido, aunque te costará adivinar el lugar exacto si no has usado antes el Escáner). Si has acertado el tiro con la granada de gas, empezará una secuencia de vídeo. Si no, sigue intentándolo.

¿Ya? ¿Has acabado el juego? ¡Felicidades! Pero no te distraigas: después de los créditos hay una secuencia de vídeo interesante.

Y ahora sí, se acabó.

¡Hasta *Syphon Filter 2*!



Cartas

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

ARRIBA LAS MANOS

Hola. Mi nombre es Javier y mi problema es que sólo dispongo de un televisor (de 28 pulgadas) y no soy capaz de hacer funcionar el juego *Time Crisis* con ningún tipo de pistola. Me gustaría que me aconsejarais una pistola que funcione perfectamente en mi televisión. Y si el problema es del juego, ¿qué juego funcionaría bien? Saludos.

Javier Amador
Plasencia (Cáceres)

¿Has probado también con una G-Con 45? En teoría, *Time Crisis* sólo funciona con ella, aunque tras su aparición se han puesto a la venta más pistolas que imitan su sistema y que también funcionan con él. ¿Quizá has probado una G-Con 45 pero no las has conectado bien? Esto le pasa a mucha gente: el enchufe que es como el del mando, por supuesto, se enchufa en el puerto del mando; pero el otro cable, acabado en una clavija hembra-macho RCA, se conecta en la entrada RCA de vídeo, justo donde se acopla al Euroconector.
Si lo has probado así, con esta pistola, y no te funciona, escríbenos y danos más detalles: qué pistolas has probado, si tu televisor tiene Euroconector, cómo has conectado la pistola y con qué juegos la has probado, etc. No podemos aconsejarte ningún juego si no sabemos con exactitud cuál es tu problema.

N64 Y/O PSX

Hola. Por error ha aparecido vuestro número 31 en mis manos (por causas que no explicaré). Me gustó la presentación de los videojuegos —aunque no me interesan porque no tengo consola—, me leí la revista felizmente hasta que llegue a la sección *feedback*. Pude observar las graciosas bromitas de Juan Carlos (¡sí, el de Jaéééééén!). Sin ofender ni despertar susceptibilidades, pensé que os enfadaríais con Juan C. porque, como muchos saben, hay gente que posee ambas consolas y lee vuestra revista. Pero en lugar de enfadaros continuasteis la bromita, y espero que ahora os arrepintáis.
Hay una cosa mas, no sé cómo *Zelda* ha sido el juego más premiado en la E3 si sus polígonos hacen «ecooo y fiestas con una textura».
Igualmente os felicito por la clasificación de la revista.
Una pregunta: Querría saber si PSX2 superará en todos los campos a Dolphin.
Espero que no os hayáis tomado mal mi carta, pero eso es lo que me pasó a mí con la de Juan Carlos y vuestra respuesta. Hasta otra.

Santi
Madrid

1. En fin... Si echas un vistazo a tu propia carta, verás que pone «bromita». Eso es exactamente lo que era: una bromita. Si hubiese sido una «broma pesada», una «broma de mal gusto» o una «broma ofensiva y fuera de lugar» nos disculparíamos. Pero no lo era, y tampoco puedes darte por aludido, porque no tienes ni una consola ni la otra. Suspendido.
2. El jurado de la E3 sabe de juegos casi tanto como el de los Oscars de Hollywood. No tienen ni idea. También *Super Mario 64* fue el Mejor Juego del Año en 1997, y nos partimos de risa igual.
3. Es probable, sí, pero sólo eso. Lo poco que se sabe de ambos soportes es más que prometedor. En teoría, PSX2 tendrá más prestaciones y Dolphin menos costes de producción. Poco más podemos avanzar. El chip de Nintendo es algo más rápido, pero todavía se desconocen muchos factores de los que dependerán los resultados. Desde luego, por lo poco que hemos visto de las dos, nos quedamos con PSX2. Por ahora. Pero concedemos a Nintendo el beneficio de la duda.

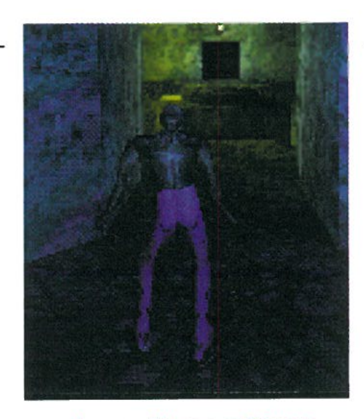


ESPERANDO A *QUAKE II*

Hola. Soy un adicto a vuestra revista desde el número 1, y me he dado cuenta de que es la mejor (exceptuando lo de la demo de *Tekken 3*). Bueno, me dirijo a vosotros porque tengo unas cuantas dudas que espero que me resolváis:
1. ¿Va a salir *Ergheiz* en España? Jugué a una demo hace bastante tiempo, y desde ese día no he vuelto a saber nada de él.
2. ¿Para cuándo *Quake II*? Llevo mucho tiempo esperándolo y todavía no dicen cuándo va a salir.
3. ¿Cuándo se pondrá a la venta la PocketStation?
4. No es por nada, pero... ¿no creéis que *Crash Team Racing* es una copia de *Diddy Kong Racing* y *Mario Kart*, de la «Cacharro 64»?
5. ¿Por qué la gente ignorante sigue pensando que la «Cacharro 64» es mejor que PlayStation? Si los únicos buenos juegos son *GoldenEye* y *Turok 2*, y cualquiera de los juegos de la PSX les supera...
6. He jugado al último *NFS*, y me parece tan malo como todos los demás *NFS*, ¿no creéis?
Por cierto, muy buenos los chistes sobre la «Cacharro 64».

Borja Elia García
(Internet)

1. Square declaró en febrero que no tenía planeado lanzar una versión PAL de *Ehrgeiz*, por lo que suponemos que sólo aparecerá en Japón. Si es así, lo lamentamos, porque es un *beat 'em up*



muy bueno. Ahora que Square cuenta con oficinas en Europa, puede que se lo piense... Si buscas más detalles sobre el juego, visita la sede Web de SquareSoft en www.squaresoft.com/ web/games
2. En previsión de Proein, su distribuidora, aparecerá por aquí el próximo 4 de octubre.
3. El lanzamiento de PocketStation en Europa estaba inicialmente previsto para este mismo mes. Sin embargo, Sony ha decidido retrasarlo tanto en Europa como en Estados Unidos a causa de la increíble demanda que se ha generado en Japón. La compañía prefiere congelar su introducción aquí hasta la llegada de PSX2 y ha sugerido la introducción de nuevas características en PocketStation para compensar estos mercados.
4. Sí, lo creemos, y nos disgusta. Si alguien tiene la culpa de que los usuarios de Nintendo piensen que los de PSX les tenemos envidia, sin lugar a dudas es Sony. Suyo era *Spyro*, una imitación bastante descarada de *Super Mario*, por buena que fuera; suyo es *Speed Freaks*, un plagio absoluto de *Mario Kart* y *Diddy Kong Racing*, y suyo será *Crash Team Racing*, que imita a los mismos. La buena noticia es que *Crash*, a diferencia de *Speed Freaks* y de los de N64, funciona muy bien y es muy divertido. La mala noticia es que cualquier *Crash* «a pie», como los anteriores, nos habría gustado infinitamente más. ¿Por qué imitar los juegos de otra consola cuando los propios son mucho mejores?
5. Por la misma razón por la que muchos piensan que un videojuego como *MGS* incita al consumo de drogas: siempre han existido paralíticos mentales.
6. Ni mucho menos. El último *NFS —NFSIV: Road Challenge—* es una basura, pero *NFSIII Hot Pursuit* era magnífico.

¿POCKETSTATION?

Hola. Me llamo Julián y hace poco que he comprado mi PlayStation, por lo que soy un recién llegado, digamos un novato (pero voy aprendiendo). Tengo muchas ganas de aumentar mis conocimientos sobre esta increíble consola, por eso me gustaría que me informarais un poco sobre ese producto llamado PocketStation (para qué sirve, cuánto vale, etc.). Además desearía saber cuándo está previsto que aparezca PSX2 (¿en el 2000?¿2001?). Gracias.

Julián Lamas Rodríguez
La Coruña



PocketStation es una especie de «tarjeta de memoria interactiva». Se conecta en el puerto de las tarjetas de memoria, y sirve para muchas cosas. Para modificar los datos de juegos salvados, por ejemplo: borrar bloques, copiarlos a otra PocketStation, etc. También para jugar con pequeñas secciones de los juegos que sean compatibles con ella: «vestir» a un personaje de un juego de lucha y luego jugar con él en la consola; «criar» al personaje de un juego de rol, dándole de comer y demás, como si fuera un *tamagotchi*... El precio que se barajaba inicialmente rondaba las 5.000 pesetas. Dado que los planes han cambiado, es imposible determinar si ese precio se mantendrá en su aparición junto con PSX2.
En cuanto a la consola de próxima generación, se prevé que aparezca en Europa antes de marzo del año que viene. Si no hay retrasos, claro.

FINAL FANTASY VIII

Hola. Me llamo Guillermo y tengo una PSX desde hace un año. Quería comprarme una N64, pero un primo me convenció de que era un suicidio —aunque *Zelda* sí me gusta— y me decidí por la PSX. Bueno, voy con las preguntas:
1. Como gran aficionado a *Final Fantasy*, me gustaría saber cuándo va a salir la octava parte en España. Primero se dijo que en julio, luego en septiembre y finalmente en Navidad. Por favor, resolvednos la duda.
2. ¿Se sabe si Bandai esta preparando otro juego de *Dragon Ball*? Espero que sea mejor que el primero, porque *DBFB*, de PSX, dejó mucho que desear.
3. ¿Un *Metal Gear Solid* para PSX2?
4. ¿Tan mal os trata vuestra directora?
Bueno, esto es todo. Para todos los aficionados a *Final Fantasy* que tengan acceso a Internet les recomiendo www.ffonline.com. Y para el que necesite todo tipo de trucos: www.ctv.es/USERS/jsaezs/ trucotec.htm

Guillermo Fuentes
(Internet)

Hiciste muy bien en decidirte por PSX. Felicita a tu primo. Y sí, a nosotros también nos gusta *Zelda*. Lo que pasa es que somos realistas, y aunque nos guste, sabemos que muchísimos juegos de PSX le dan mil vueltas, nada más. Eso no quiere decir que *Zelda* sea malo.
1. Según las últimas previsiones, se lanzará en España el 27 de octubre de este año. Lo tienes a la vuelta de la esquina.
2. Se rumorea, sí, pero no hay nada confirmado. Si te sirve de consuelo, no han programado uno y les salió mal, sino ¡tres! Lo que pasa es que sólo uno llegó a salir en nuestro país. Los otros fueron un fracaso tal en Japón que Bandai decidió no intentarlo en Occidente. Menos mal. Si no les gustaron a los nipones, aquí habrían provocado urticaria.
3. Seguramente. El equipo de desarrollo responsable de *MGS* ya tiene un kit de desarrollo de PSX2 y ha confirmado que está trabajando en un juego para ella. No se sabe cuál, pero nosotros estamos casi seguros de que es un *MGS*.
4. ¡No te lo puedes ni imaginar! Para que deje de echarnos ácido en el café y se olvide de meternos virus en los ordenadores hemos empezado a escribirle cartas obscenas firmadas por la jefa de redacción. Ahora mismo las dos están haciendo una sesión de *Pressing Catch* en la sala de reuniones... Son como niñas. Bueno, como bebés. En realidad, son como crías de orangután con medio cerebro de elefante marino cada una. Y con bigotes de foca.

¿SEGUNDA DIVISIÓN?

Hola, somos tres amigos de Las Palmas de Gran Canaria, y ante todo nuestra mas sinceras felicitaciones por la revista. Esperamos que nos podáis ayudar:
1. ¿Qué tal *FIFA 2000*? ¿Incluirá equipos de segunda división? Es que, si tenemos que esperar a que Las Palmas suba... A nosotros personalmente nos decepcionó mucho el *FIFA* anterior, era un calco de *Copa del Mundo: Francia 98*. ¿Seguirá el mismo modelo gráficamente o en este caso podrás regatear sin necesidad de combinaciones?
2. *Urban Chaos* nos dio buena impresión, ¿es tan buen juego? Dicen que tiene una libertad de movimientos impresionante, y que se puede entrar en cualquier edificio que aparezca en pantalla.
3. ¿Cuál es mejor: *Constructor* o *Theme Hospital*?
4. ¿Sabéis si tienen pensado realizar algún juego de fútbol sala (no fútbol *indoor*), balonmano o ciclismo?
5. ¿Saldrá el *Superbikes* de EA de PC para PSX?
Bueno, adiós. Un saludo de:

Turu, Manolito Neira y Felipe Miñambres.
Las Palmas de Gran Canaria

1. Posiblemente seguirá el mismo modelo. A Electronic Arts eso de cambiar de fórmula ganadora no le gusta nada. Si puede hacer un «más de lo mismo» cambiando sólo la música —lo que esté de moda en *Los 40 Principales* ese mes—, lo harán. *FIFA '99* era un

calco de *Copa del Mundo* y *Copa del Mundo* era un calco de *Rumbo al Mundial*. Les gustan los calcos. Y se siguen vendiendo mucho mejor que los *ISS* de Konami, siempre mucho mejores que los anteriores. Si lo de cambiar sólo la música funciona, ¿para qué hacer nada más? Paciencia, todavía no hemos jugado a *FIFA 2000*. Hay una posibilidad entre tres o cuatro millones de que hayan decidido invertir cinco o seis minutos de su tiempo para ofrecer algo nuevo.

2. Sólo hemos probado una versión alfa durante unos minutos, y desde luego no se podía entrar en casi ningún edificio. Es demasiado pronto para opinar sobre él. Próximamente.

3. A nosotros nos gusta más *Theme Hospital*, pero a la mayoría de la gente le gusta más *Constructor*. Mejor que pruebes los dos antes de decidirte.

4. No, por ahora. Proein acaba de poner a la venta un simulador de *mountain biking*: *No Fear Downhill Mountain Biking*. Pero no sabemos si eso te servirá de consuelo...

5. Que nosotros sepamos, no. Acaba de salir *Castrol Honda Superbikes*, pero no es lo mismo... Ojalá *Superbikes* salga para PSX, aunque desde luego no quedaría igual que la versión para PC.



PERIFÉRICOS PARA PSX2

Estimados consoleros: es la primera vez que escribo a una revista y me gustaría que me respondierais a dos simples preguntas.

1. ¿Los periféricos de PSX servirán también para PSX2? Me quiero comprar el volante Speedster por culpa de vuestro análisis, pero no quiero —no puedo— gastarme 17.000 pesetas para quedarme colgado cuando salga PSX2.

2. En la consola, el cilindro negro del centro que encaja en el hueco de los CD tiene tres cojinetes y tres patillas entre cada uno. Las tres patillas las tengo rotas y dejan al descubierto un cable rojo. Siempre procuro tener un CD metido para que no se suelten. Si las quito, ¿pasará algo? ¿Leerá el CD? ¿Se puede arreglar? ¿Cuánto cuesta? Estoy preocupado por si son piezas fundamentales o no. Supongo que se me han roto por parar los CD manualmente.

Os felicito por la revista, os leo desde el número 1, y a excepción del tema de *F1 '98* (yo caí en el error de comprarlo), en todo lo demás os doy un 10. Gracias.

PD: Soy un abogado de 27 años (recién colegiado): si alguien os demanda por vuestros análisis, avisadme. Necesito trabajo y lo haré con mucho gusto.

Gabriel Gómez de Llarena
(Zaragoza)

1. No se sabe nada concreto de los periféricos de PSX2. Sony se ha dado mucha prisa en decir que podremos cargar los juegos de la PSX actual en la próxima, pero no ha dicho nada de los mandos, volantes y tarjetas de memoria en los que llevamos gastada una auténtica fortuna. De todos modos, jugar con un buen volante, como el Speedster, es una experiencia que no deberías perderte. Ten en cuenta que falta bastante tiempo para que aparezca PSX2, ¿piensas aguantar hasta entonces? Además, si los periféricos de la PlayStation actual no son compatibles con la próxima, cosa que dudamos, seguro que a alguien se le ocurre la genial idea de fabricar un adaptador. No deberías preocuparte demasiado.

2. Nos has hecho un lío tremendo, machote. En ninguna de las consolas que tenemos en redacción hay nada parecido a lo que describes. El cilindro central, donde se encaja el CD, consta de una pequeña carcasa negra en la que hay «incrustadas» tres pequeñas bolas de acero con ejes flexibles, que son los que hacen que el CD se mantenga sujeto. En uno de los lados de la carcasa negra hay un hueco que permite ver el cable rojo del que hablas, sí, pero nada de «cojinetes» y «pastillas». ¿Podrías enviarnos una foto para que veamos qué está roto? De todos modos, en cualquier tienda de reparaciones le pueden echar un vistazo —si la consola ya está fuera de garantía—, porque esas piezas no son especialmente delicadas.

Disculpa lo de *F1 '98*... ¿Lo de representarnos en los juzgados va en serio? ¿Y estás dispuesto a hacerlo gratis? ¡Perfecto! ¿Podrías defendernos en un caso de asesinato en primer grado? Contéstanos rápido: necesitamos una respuesta antes de que la directora se vaya a casa esta noche...



CARRERAS A MEDIDA

Hola, amigos de *PSMag*. Soy un estudiante al que le gusta pasar su (ejem) poco tiempo libre disfrutando de un buen juego en formato CD. Mi género favorito es el de carreras, sin menospreciar los *beat 'em up* (sobre todo *Tekken 3)* ni los recientes simuladores de espionaje (en especial, *Metal Gear Solid*). Mi sueño sería tener en mis manos —mejor dicho, en mi PlayStation— un simulador de conducción con las siguientes características: el realismo, los desperfectos del coche, las luces de sus focos en tiempo real y la variedad de superficies de *Colin McRae Rally*; la profundidad y el número de coches reales de *Gran Turismo* y la espectacularidad de los gráficos de *RRT4*. Todo esto dirigido por la imaginación de Hideo Kojima.

Y después de este platónico juego, unas cuantas preguntillas que nada tienen que ver con los coches:

1. ¿Podéis decirme de quién es la canción que acompaña el vídeo de *Silent Hill* que incluisteis en el CD del nº25 de vuestra revista? La balada es estupenda.

2. ¿Sabéis si se va a comercializar en nuestro país una versión para PlayStation del juego *Ed Hunter* basado en la discografía de *Iron Maiden*? Si es así, ¿cuándo estará a la venta?

3. Por último, he visto en el vídeo de *Metal Gear Solid* de vuestro CD nº 27 un par de cosas que me han sorprendido: Meryl disparando junto a Snake en la habitación de Psycho Mantis y Snake colocando C4 por todas partes y haciendo volar por los aires la base entera. Ninguna de estas dos escenas me aparecen en el juego, ¿podéis explicarme por qué? ¿Son sólo secuencias promocionales del juego que no tienen nada que ver con el desarrollo del mismo?

Un saludo a todos los lectores de *PSMag* y a todos los amantes de PlayStation.

PD: Espero que podáis ofrecernos demos jugables de *V-Rally 2* y *Rally Masters* para comprobar si superan o no el control increíblemente realista de *Colin McRae Rally*.

Rafa G. Farjot
Sangonera la Seca (Murcia)

¡Nosotros también queremos ese juego! Pero por ahora habrá que conformarse con lo que hay. Desde luego, *GT2* y *Rally Masters* prometen, y nos acabamos de enterar de que pronto veremos otro peso pesado: *Konami Rally*. ¡Sí, un juego de carreras de Konami! Tiene una pinta estupenda, pero no lo hemos probado. Todo llega. ¿Por qué no te apañas por ahora con *Driver*? Nosotros estamos enganchadísimos con él. El realismo de la conducción es aún mejor que el de *Colin*, aunque al ser de otro género no ofrece la variedad de terrenos del título de Codemasters. ¡Pero sólo por la traducción al castellano ya merece la pena, en serio, qué pasada...!

1. Es una de las canciones del propio juego. Toda la banda sonora de *Silent Hill* es fabulosa, incluido el tango de los créditos al final del juego (en castellano, *Esperándote*). Una de las mejores BSO de videojuego que hemos escuchado, si no la mejor.

2. ¡Ahí va!, ¿dónde has oído eso? No hemos oído nada, pero somos verdaderos amantes de la mascota de Iron Maiden. Estaremos atentos...

3. Nosotros nos hicimos esa misma pregunta decenas y decenas de veces, y nos tuvimos que pasar el juego tropecientas veces para comprobar que... *sí, es una secuencia promocional del juego*. No hace falta que des recuerdos a toda la familia de Konami, ya lo hemos hecho nosotros.

En cuanto a la posdata, lamenta-

mos darte una mala noticia: no hemos probado *Rally Masters*, pero *V-Rally 2* te decepcionará. El control no se puede comparar ni de lejos con el de *Colin*. Lo sentimos... ¿Y para cuándo una demo? De *V-Rally 2*, para el mes que viene.

¿POR DÓNDE LO ENCHUFO?

¡Hola, chavales! Empiezo esta carta felicitando a todos los que hacen posible que pueda leer esta maravilla de revista. Soy un muchacho de 16 años y también un loco por PSX y *PSMag*. Me gustaría hacer unas preguntillas:

1. Buscando, buscando y buscando por toda la consola para ver por dónde se conectaba el Dolby Surround no encontré ninguna salida para conectar y oír ese ansiado sonido. ¿Por dónde se conecta?
2. En el nº29 de *PSMag* leí la primera carta en la que decíais que Sega Saturn ofrecía algunas prestaciones gráficas que quedaban fuera del alcance de la diosa PlayStation y de la N64 (ésa que daña la vista con sólo verla). Me pregunto: ¿cuáles son estas prestaciones? ¿Sony no tiene más medios tecnológicos que Sega?
3. Hay muchas revistas, catálogos, etc. sobre nuestra consola y yo quiero tener el mejor pad de todos para manejar el potencial de cada juego, ¿cuál me recomendáis?

Bueno, ya me despido y espero que me contestéis lo más pronto posible. Gracias por todo.

Charif Zighemi Cañamero
Almadén (Ciudad Real)

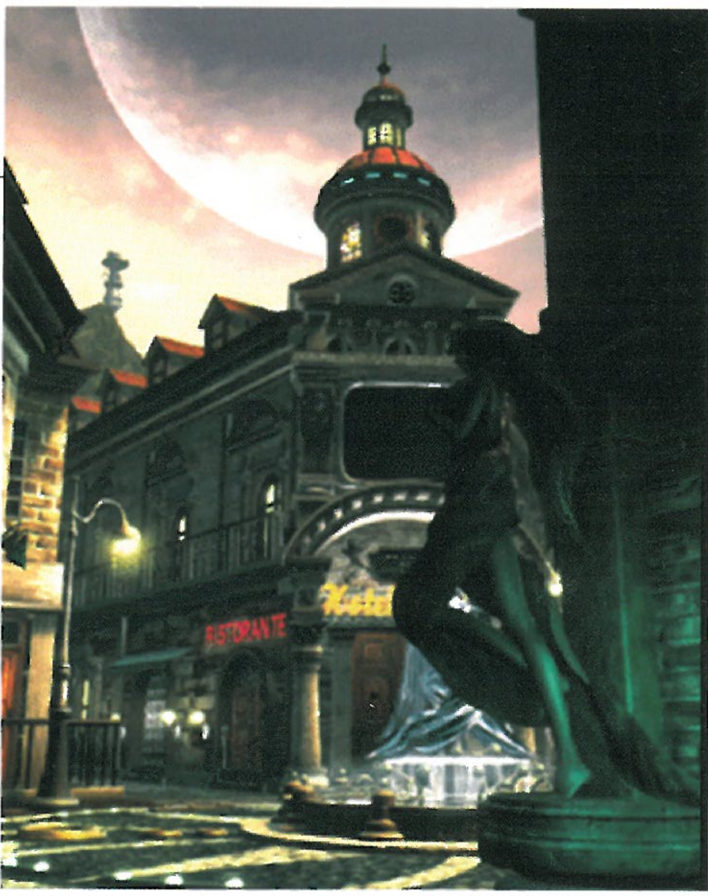
1. El Dolby Surround es un sistema de sonido, como el estéreo, el monoaural, el Q-Sound, etc. No es un aparato que se pueda enchufar. A lo mejor lo que quieres decir es que tienes un equipo de música con Dolby Surround y quieres enchufarlo a la consola para oír como es debido tus mejores juegos. Si es eso, sólo hay que desconectar del convertidor RCA-Euroconector las clavijas roja y blanca, dejando la amarilla. La roja y la blanca debes enchufarlas en los puertos que correspondan en el equipo (tendrán esos mismos colores) y después usar el canal correspondiente en el equipo (si enchufas los RCA donde pone «Micro», por ejemplo, deberás seleccionar el canal «Micro» en el selector principal, donde pasas de «Radio» a «Cassette», «CD», etc.).
2. No es una cuestión de medios tecnológicos, sino de experiencia. Posiblemente Sony tiene más medios tecnológicos que Sega, porque ha fabricado mucho más hardware —equipos de música, televisores e infinidad de cosas más—, pero Sony carecía de experiencia en consolas cuando creó PSX, y Sega lleva muchísimos años en el mundillo. Sega sabía qué necesitaba cuando hizo la Saturn, y Sony simplemente fabricó «una consola». Precisamente por eso, porque la consola de Sony tiene una estructura mucho más simple, es más rápido y fácil programar para ella que para Saturn. Y los programadores, cuando vieron que se tardaba tres veces menos en hacer un juego para PSX que para Saturn, apostaron por ella. La Saturn tiene un procesador principal y uno secundario, como la N64, y gracias a eso el proceso de texturado ofrece mejores resultados. Las texturas en Saturn o Nintendo 64 no «tiemblan», el *pop-up* es menor, etc.
3. El Dual Shock es, por ahora, el mando más recomendable para cualquier género. ¡Pero que sea de Sony, que hay un montón de trastos inservibles muy parecidos!

ESE «PARATO» GRIS...

Hola, muy buenas. Tengo tres años (de PlayStation) y 27 más (sin ella), y es curioso pero apenas recuerdo en qué invertía mi tiempo libre antes de ser poseedor de ese «parato gris»: ¿en leer? ¿Ir al cine? ¿Escuchar música? ¿En orgías...? Estooo, bien, basta. Vamos al grano. Veamos...

Para enfocar el tema voy a citar textualmente una frase muy socorrida en las revistas especializadas: «Los clones de *Doom* pertenecen a un género muy trillado (explotado)». Pues bien: en estos últimos tres años, ¿cuántos juegos *(shooters)* han aparecido que superen al original y pionero? Yo me pregunto y yo me contesto (esperando vuestra opinión, por supuesto):

1. *Exhumed*: En su tiempo no estaba mal, gráficos y jugabilidad decentes, aunque *Doom* asustaba más.
2. *Hexen*: Un intento pésimo en todos sus apartados. Suspenso.
3. *L.F. Tenka*: Buenos gráficos con un control complicado, la mayoría de las veces no sabías qué te mataba o qué matabas tú. Enemigos extraños que no daban miedo.
4. *Duke Nukem*: Gráficos granulados abarrotados de píxels. Y lo de disparar a cerdos policías...
5. *Shadow Master*: Técnica y gráficamente brutal (yo quiero un *Doom* así), tanto que la mayor parte de las veces que mordías el polvo era por quedarte alucinado mirando las coloristas texturas de los enemigos. Y es que éstos eran demasiado bonitos. Control complicado.
6. *Disruptor*: Un caso aparte, el mejor (ya hace más de tres años). Escenarios, armas, efectos sonoros, el control, la jugabilidad y hasta la música. Fue todo un alarde de imaginación y buen gusto. Aún insuperable.



Por lo tanto, y resumiendo, todavía hoy no existe ningún *shoot 'em up* que le supere totalmente. Al parecer, *Quake II* va a ser la bomba, pero es que me resulta indignante que desde que vi las primeras capturas en una revista para PSX ya hace un año, no haya despertado más interés en comparación con *MGS*, *Tekken 3* o *FFVII* y *VIII*. ¿Qué pasa? ¿Es que ya no gustan los *shoot 'em up* en primera persona? Por favor, decidme algo al respecto.

Por cierto, habéis vuelto a hacer gala de vuestro buen criterio mencionando a *Quake II* como uno de los mejores de la E3 1999. En ninguna otra revista lo han mencionado siquiera como juego «pendiente».

Gracias. Supongo que por estos detalles y porque sois los mejores, os sigo mes a mes, desde el nº2.

***Shooter* Luis**
Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)

¡Hurra por ti, sí señor! Tienes razón en todo, EN TODO. Pero hay que matizar un par de cosas:
1. Nosotros no usamos la frase que comentas porque es ridícula, como bien dices (si alguna vez lo hemos hecho, habrá sido sin querer, de verdad), y sí que es verdad que nuestra competencia, cada vez que se acuerda de *Doom*, suelta un «trillado» como si fuera el apellido del juego. Es verdad que el género está trilladísimo, pero ¡en PC, señores! ¡Echen un vistazo a los análisis de sus propias revistas, a ver cuántos *shooters* en primera persona ven! ¡Ay, Señor, Señor...!
2. Creemos que esperas más de *Quake II* de lo que *Quake II* va a darte. La mayoría de las revistas —volvemos a hablar de nuestra competencia— publican artículos de *Quake II* acompañados de capturas de la versión para PC. En realidad, las versiones que hemos probado de *Quake II* para PlayStation en diversas ferias estaban bien, pero no eran nada del otro mundo. La última, en la E3, funcionaba la mar de bien, pero aun así no tenía nada que ver con su magnífico homónimo para PC. Lo sentimos. *Shadow Master* tiene mucho mejor aspecto, y *Disruptor* —uno de nuestros juegos preferidos, lástima que fuese tan corto— es mejor en todo. No obstante, hablamos de lo que hemos visto. A lo mejor, cuando Activision decida quedarse con una beta como buena (han empezado desde cero tropecientas veces), consiguen hacer un juego brillante. Pero lo que hemos visto nosotros no es brillante, sólo «está bastante bien». Habrá que esperar.
Tú sigue jugando, opinando y escribiéndonos, que se te da realmente bien.

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.

MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
playstation@mcediciones.es

Bienvenido a Multiplayer. Aquí revelaremos tus hazañas e intentaremos ponerte en contacto con el resto de la comunidad PlayStation.

SE BUSCA...

¡Hola! Soy un recién estrenado usuario de PSX con una petición muy especial que dirijo tanto a los que hacéis la revista (bastante buena, por cierto) como a los que la leen. Esta es mi petición: necesito que alguien me ayude a encontrar un CD de PlayStation que contiene los clásicos *Rainbow Islands* y *Bubble Bobble*. Me han asegurado que existe (supongo que editado por Taito), y que es prácticamente imposible de conseguir.
Si alguien me vende el suyo (o consigue que me lo venda un amigo) prometo pagar muy bien (tanto en dinero como en gratitud eterna).
Y a los chicos de *PSMag*, sólo os quería decir que sigáis con el buen trabajo (aunque no puedo estar de acuerdo con vuestro análisis de *YoYo's Puzzle Park*, al que yo hubiera dado un 12/10...). Mi dirección es:
C/ Platón, 3 Bajo C-2
18014 Granada
sutchan@olemail.com
Saludos.
Miguel Ángel Fernández
Granada

VENDO PLATINUM

Os envío esta carta para saber si alguien está interesado en comprar juegos Platinum a 3.000 y 3.500 pesetas. Si a alguien le interesa que me llame al 976 31 64 25 o que me envíe una carta a C/Barcelona 102-108, 3º E. 50017 Zaragoza.
Espero que publiquéis mi carta en esta revista (que me parece genial, por cierto).
Un saludo.
Diego Almenara
Zaragoza

CLUB MULTIPLATAFORMAS

Hola a todos. Estamos formando un club para todas las consolas: Sony, Sega y Nintendo. El club cuenta con fanzine propio (opcional) donde podréis encontrar de todo: un cómic, análisis de juegos (novedades y juegos antiguos), sección de trucos, sección «Verdulería» para hablar de lo que queráis con el cachondo de Elrom, compra y venta de vuestros juegos... También se venderán cómics y juegos de rol exclusivos del club. Los interesados escribid incluyendo un sello y 50 ptas. (sólo en el caso que queráis fanzine), vuestros datos y cuál es la consola que poseéis. Entre los 20 primeros se sorteará el juego *Nascar Racing* de PSX. La dirección es:
José Carballal Albor
C/ Dr. Salcedo, 68
03430 Onil (Alicante)
José y Luis
Onil (Alicante)

«ADICTOS A LA PLAY»

Hola. Me gustaría formar un club llamado «Adictos a la Play». Escribid diciendo los juegos que tenéis, los tres que más os gustan y cuál es el próximo título que os comprareis.
Enviadme vuestras cartas a:
Urb. Demelza Beach, 109
35138 Playa del cura
Mogán (Gran Canaria)
Pedro Ramón Blanco Peláez
Mogán (Gran Canaria)

ME GUSTA PENSAR

¿Cómo os va, Playmaníacos? Me llamo Ana y soy de Tobarra, un pueblo de Albacete. Tengo 12 años y antes de estas Navidades me encapriché de la PSX y con mi propio dinero la compré. Puedo parecer rara por mi gusto por los juegos —o al menos eso creen mis amigas—, pero mis juegos favoritos son los de estrategia, los de pensar mucho, y por eso me compre *Resident Evil* y poco más tarde *Resident Evil 2*. La verdad es que también tengo otros juegos y también demos. Procuro comprar la revista todos los meses, pero mi paga no da para tanto y a veces no puedo. Lo que me gustaría de la revista es que se ampliara la sección Guía de compras, ya que es muy cómodo estar informado sobre novedades y precios sin tener que ir a preguntar a una tienda. Pero volvamos a los juegos, últimamente se ha estado nombrando mucho *Metal Gear Solid* como el mejor juego, pero yo creo que hay juegos mejores. Respecto a *Tomb Raider* tiene buena fama, pero para mí es algo difícil de manejar. Bueno, con esto termino mi carta y si alguien está liado con *Resident Evil* puede escribirme a:
Avda. Méjico, 6
02500 Tobarra (Albacete)
Ana Paterna
Tobarra (Albacete)

CAMPEONATO FIFA

Hola, amigos. Os escribo por si os queréis apuntar a un campeonato de fútbol virtual de *FIFA '98* o *99*. Si os interesa tenéis que mandarnos los siguientes datos: nombre, apellidos, domicilio, código postal, población, provincia, edad, teléfono y el día de la semana que mejor os venga para que os mandemos la clasificación de la jornada. Después de enviarnos todo esto recibiréis por correo un calendario, un carné, cupones que rellenareis con las clasificaciones de vuestros partidos y las reglas. Intentaremos remitiros la máxima información posible. Para apuntarse al campeonato debéis escribir a:
Antonio David González Morillas
C/ Turina, 7
23700 Linares (Jaén)
Antonio David González
Linares (Jaén)

UN AÑO DE VIAJE

Hola, amigos. De antemano les felicito por la magnífica edición de su revista, aunque en mi país llega con sólo un año de tardanza. Es algo muy triste. Ahora estoy leyendo la del 30 de junio de 1998, con portada de *Gran Turismo*. En fin, busco amigos en España que les gusten los juegos de estrategia y rol. Mis favoritos son *Vandal Hearts* y *Final Fantasy*, además soy un fanático de la saga de *The King of Fighter* y de todo lo manga.
PD: ¡Espero leer el próximo año esta carta!
Por cierto, ¿hay alguna mujer en la revista que responda preguntas de juego? Si la hay quiero sus datos (nombre, dirección y teléfono). Quiero conocer a alguien así, pues mi novia es una «amargadora», pero lo recompensa ese cuerpo tan hermoso... Ejem, me estoy pasando.
Gracias y adiós.
Mi dirección:
Dir. Transv. 26#54 15. Galerías Bogotá.
Santa Fe de Bogotá (Colombia)
Edwin Smith Velandia Salazar
Santa Fe de Bogotá (Colombia)



¿Creías que PlayStation sólo tenía cabida en la sala de estar? Aquí tienes un ejemplo de PlayStation «móvil». David Egea, de Barcelona, la lleva instalada en la guantera de su coche. Visualiza la imagen en un pequeño monitor incorporado y disfruta del sonido gracias a los seis altavoces de su sistema Dolby Surround... Una auténtica virguería.

* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.



COMPRAR REVISTA, PILLAR DISCO, ABRIR TAPA DE PLAYSTATION, INTRODUCIR DISCO, ENCENDER CONSOLA, PULSAR IZQUIERDA O DERECHA, ESCOGER JUEGO CON X Y JUGAR. NO ES MUY DIFÍCIL Y SEGURO QUE MERECE LA PENA. ¡SATISFACCIÓN GARANTIZADA!



PARA UTILIZAR EL DISCO: Cárgalo y avanza a izquierda o derecha para optar por cualquiera de las demos. Pulsa X para seleccionar la que desees. Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas. Si se cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Al final de algunas demos tendrás que reiniciar tu consola.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Tenis arcade**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

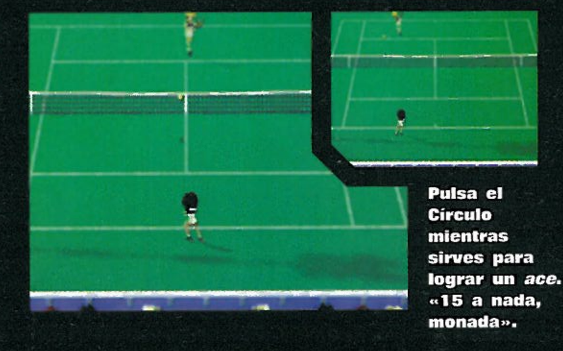
Ya estamos en esa época del año: acércate al súper y hazte con una gaseosa y una bolsa de patatas fritas. *Smash Court*, el nuevo mate de Namco, es un clásico inigualable, y no es extraño que esta versión mejorada consiga la jugabilidad y diversión que son de esperar en Namco-san. Todo esto, junto con la aprobación de la estupenda Kournikova, significa que han conseguido un caballo ganador.

En la demo tienes opción multijugador y, tanto si juegas con un colega como contra el ordenador, muy pronto querrás más. Probarás un par de juegos en el modo Exhibición sobre la hierba extra verde de Estados Unidos. Gracias a su sistema de control, muy fácil de usar, en cuestión de minutos le darás a la pelota más rápido que Ivanisevich.

■ Controles

△	Volea alta
□	Súper golpe
○	Golpe fuerte (servicio rápido)
⊗	Golpe débil (servicio normal)
R1	Máximo efecto

Para sacar, pulsa X y cuando la pelota empiece a perder altura, vuelve a pulsar X y listo. Puedes realizar *aces* usando Círculo en lugar de X. Acércate a la red y podrás volear como los mejores.



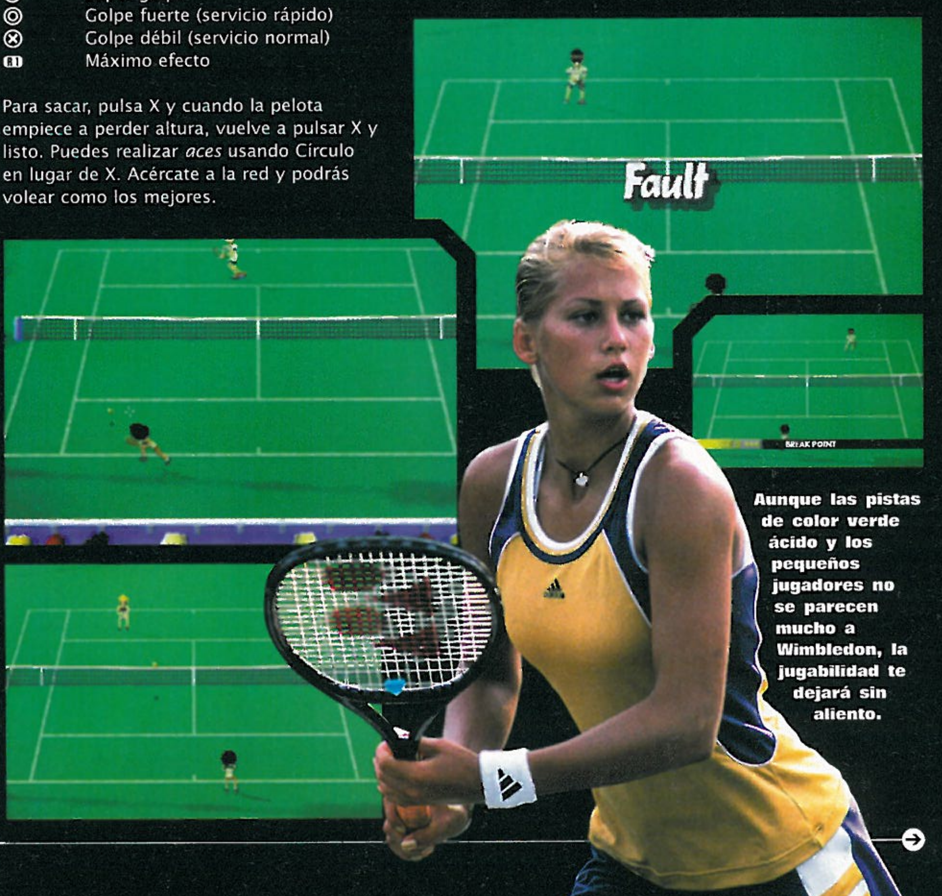
Pulsa el Círculo mientras sirves para lograr un *ace*. «15 a nada, monada».

■ Características adicionales

Lo mejor de *Smash Court* es el modo multijugador. El juego completo te permite jugar contra cuatro personas en un partido de dobles. Puedes elegir entre diez pistas de aficionado, cuatro de profesional (con distintas superficies) y 24 personajes iniciales; más adelante podrás escoger otros.

■ Información adicional

¡Otra pelota! Encontrarás un imponente 8/10 en *PSMag* 31.



Aunque las pistas de color verde ácido y los pequeños jugadores no se parecen mucho a Wimbledon, la jugabilidad te dejará sin aliento.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Omega Boost

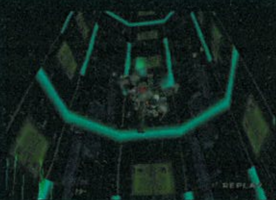
■ DISTRIBUIDOR **Sony**

■ GÉNERO ***Shoot 'em up***

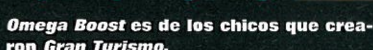
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Se ha descrito como un «*shoot 'em up* con un toque moderno». *Omega Boost* amplía las fronteras gráficas de PlayStation. En él, creado por el equipo de Polyphony, que ya fue responsable de *Gran Turismo*, la brujería técnica se hace patente.

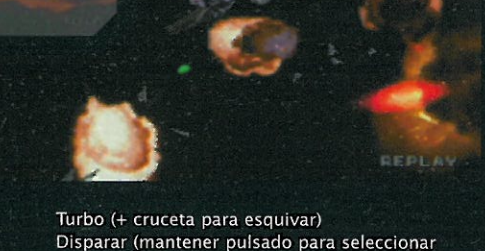
En la demo verás que en la pantalla de menú aparecen distintas opciones. Zone Play te permitirá experimentar una sección del juego completo. Selecciónalo con Arriba y Abajo. En la esquina inferior izquierda de la pantalla se encuentra el radar, que te guiará hacia los malos de turno que ronden por los alrededores; en la esquina inferior derecha aparece tu barra de energía. El modo de entrenamiento te permite familiarizarte con los controles de tu robot en el espacioso entorno en 3-D (puede que necesites un rato para acostumbrarte). Puedes echar una ojeada a las especificaciones del diseño de los robots en Art Gallery y además tienes una opción de *replay* que es una auténtica pasada, con un montón de cámaras la mar de originales. Por supuesto, es compatible con el pad analógico.



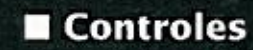




Omega Boost es de los chicos que crearon Gran Turismo.



Repasa tus hazañas con la opción de *replay*.



■ Controles

L2	Viper B (una especie de «superataque»)
L1	Apuntado semiautomático
R2	Vista posterior
R1	Parada
△	Turbo (+ cruceta para esquivar)
○	Turbo (+ cruceta para esquivar)
✕	Disparar (mantener pulsado para seleccionar objetivos y soltar para disparar misiles rastreadores)
□	Disparar
SELECT	Cambiar perspectiva
START	Pausa
Cruceta	Dirección

■ Características adicionales

En el juego completo te ordenan atacar y derrotar a numerosos jefes y subjefes (eso si superas la barrera de naves menores).

■ Información adicional

Vuela hasta *PSMag* 31 para ver su estupendo 9/10.

Croc 2

■ DISTRIBUIDOR **Electronic Arts**

■ GÉNERO **Plataformas**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Año y medio después de la publicación de *Croc*, este saltarín caimán verde ha vuelto para buscar a sus verdaderos padres. En esta secuela, el alegre sujeto se encuentra con cuatro tribus Gobbo (más una aldea secreta), nuevos enemigos y aventuras. En cada pueblo tribal, Croc se enfrenta a varios *puzzles* y retos. Puede que sólo tenga que encontrar objetos para hacer un hombre de nieve o, como en el nivel Inca, deba participar en una competición de eructos a base de refrescos espumosos. Croc ha de recoger recompensas y derrotar a sus enemigos para seguir con la búsqueda.

En la demo deberás avanzar por el mundo de Croc, al tiempo que recoges cristales por el camino, y encontrar la llave que libera a Gobbo de la jaula en la que le ha encerrado el malvado Dantini. Podrás hallar la llave en una cueva tras franquear un territorio plagado de peligros. Para abrir las cajas sólo hay que saltar cuando estés encima y volver a pulsar el botón de salto. Que no te engatusen esos gráficos y voces infantiles: *Croc* someterá tu habilidad manual a una dura prueba tanto en modo digital como analógico.



Croc está dotado de varias habilidades nuevas en su segunda aventura. Ahora puede balancearse en las cuerdas y escalar por las parras. Resulta muy útil.

■ Controles

Cruceta	Dirección
✕	Saltar
□	Golpe de cola
△	Usar prismáticos
R1	Paso lateral a la derecha
L1	Paso lateral a la izquierda
R2/L2	Ver contenido de la bolsa

■ Características adicionales

En el juego completo, Croc disfruta de muchos movimientos nuevos, como un super triple salto, un golpe extra fuerte o el chapoteo de Croc (como el de un perro, para aguas poco profundas); además, también puede balancearse en cuerdas y parras: nunca había sido tan ágil.

■ Información adicional

Híncale el diente a la historia completa en *PSMag* 31. *Croc* consiguió un bonito 8/10.

Aironauts

■ DISTRIBUIDOR **Proein**

■ GÉNERO **Guerra aérea**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Este juego de apariencia siniestra es un cruce entre *Gladiators* y *Prisoner Cell Block H*, pero sin melodramas. Algunos internos de prisiones futuristas conmutaron su pena para proporcionar entretenimiento en forma de guerra aérea.

En la demo puedes elegir entre cuatro retos y sólo tienes tres minutos en cada uno de ellos. Selecciona a tu jugador con X, usa la cruceta para desplazarte entre los distintos prisioneros. Para practicar tu habilidad de vuelo, en el primer subnivel deberás alcanzar diez *check points*. En el segundo hay que completar las ocho secuencias de anillo: para lograrlo, usa los reactores térmicos, te ayudarán a avanzar. En el tercero, tendrás que cargarte 21 aviones. Aunque no lo parezca, es bastante difícil, porque no se quedan quietos (usa tu radar para no perderlos de vista). En el cuarto, correrás contra el guardián, pero mejor que seas rápido.

■ Controles

⊗	Iniciar juego / seleccionar jugador / usar metralletas
⊡	Propulsión
◎	Retroceso
Ⓐ	Lanzar misiles
Cruceta	Dirección / desplazamiento por el menú

■ Características adicionales

El juego completo consta de 60 niveles situados en ocho entornos de prisión distintos, así como de un área de entrenamiento en la que puedes pulir tus acrobacias.

■ Información adicional

Busca entre las páginas de este número...



Te enfrentas a cuatro desafíos aéreos. Tres minutos para cada uno. Selecciona antes a tu prisionero.

Time Slip

■ DISTRIBUIDOR **Sony**

■ GÉNERO **Parodia de rol**

■ PROGRAMA **Yaroze (juego completo)**

Desempeñas el papel de un caracol atrapado en una distorsión espacio-temporal de la que no puede escapar. Retrocede en el tiempo cada minuto, por lo que deja duplicados de sí mismo por todas partes. Como cualquier físico cuántico sabe, tropezar con una versión cualquiera de uno mismo es muy peligroso: hay que evitarlo a toda costa.

La idea oculta tras el juego de David Johnston y Mike Goatly consiste en recoger monedas para llegar a la salida del nivel. Es necesario emplear las puertas activadas con el pad para avanzar. A partir de aquí, se complica un poco. Para abrir las puertas, deberás situarte sobre el panel de activación adecuado, pero así es imposible cruzar la puerta. Deberás esperar ante la puerta después de pisar el panel, hasta que tu «yo anterior» lo active. En pantalla, un reloj indica los cambios en el continuum espacio-temporal.

■ Controles

⊗	Salto
◎	Disparo
⊡	Tiempo acelerado (útil si estás encima de un interruptor)

Escáner

En la parte inferior de la pantalla está tu escáner de caracoles. Te permite ver qué caracoles de momentos anteriores rondan cerca. La línea desde el centro del escáner señala en qué dirección se encuentra el caracol respecto a ti, mientras que el tamaño indica lo lejos que está. Hala, pues. Que lo disfrutes.

No sabemos qué harían Doc y Michael J. Fox con estos gasterópodos. Recoge monedas mientras buscas la salida.

Opera Of Destruction





Destrucción por nombre y por naturaleza. ¡Suelta esos misiles! ¡AHORA!

■ DISTRIBUIDOR **Sony**

■ GÉNERO **Estrategia**

■ PROGRAMA **Yaroze (juego completo)**

La guerra es una premisa simple. Destruye la ciudad de tu enemigo y protege la tuya. Empiezas el juego con la energía completa (100%). En el modo individual luchas hasta el final, pero en el modo para dos jugadores todo está perdido cuando se llega al 10%. Hay cañones que protegen tu ciudad de la nave alienígena dirigida por tu enemigo. Dispones de un único caza, puede tirar bombas y, a diferencia de tus cañones, las municiones son ilimitadas. Cuando utilizas tu cañón, el caza entra en estasis (se paraliza), pero continúa siendo vulnerable. Por todo el terreno hay cubos de energía que recargan las municiones consumidas. *Opera Of Destruction* consta de 20 mundos que conquistar.

■ Controles

SELECT	Pausa del juego
L1	Entrar en el cañón 1
L2	Entrar en el cañón 2
◎	Entrar en el caza
⊗	Fuego

En el cañón:

Cruceta — Desplazar la torreta

Pulsa SELECT y usa la cruceta a la vez para desplazar la situación del cañón. Con SELECT pulsado, L1 y L2 desplazan la situación del cañón arriba y abajo.

En el caza:

Cruceta	Dirección
R1	Vista desde atrás
R2	Vista desde arriba
Ⓐ	Aumentar velocidad
◎	Disminuir velocidad
⊡	Dejar caer una bomba

Mensajes en pantalla:

He aquí lo que significa todo eso:

PWR: la resistencia de tu caza

CITY: la resistencia de tu ciudad

ENEMY: la resistencia de la ciudad de tu enemigo

CUBES: número de cubos de energía

Command & Conquer: Red Alert

■ DISTRIBUIDOR **Virgin Interactive**
■ GÉNERO **Estrategia**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Cuando Westwood publicó *Command & Conquer*, muchos jugadores de consola se alegraron. Cuando apareció *Red Alert*, la emoción de algunos fue increíble. Al convertir un simple *add-on* para PC en un juego mucho más sustancioso, su acogida fue más que cálida entre los fans de la estrategia. No encontrarás una oportunidad mejor para aprovechar el dinero. Tiene un guión interesante y atractivo, control por ratón, enlace para dos jugadores (posible con sólo una copia del juego), un modo de escaramuza y 40 niveles para batallar a gusto.

Para que puedas ver de cerca la magnificencia de este juego, le hemos echado el guante a esta fantástica selección de niveles. En el primero hay que rescatar a Einstein, que en este juego está vivito y coleando (no tendría ninguna gracia rescatar a un cadáver) en manos del enemigo. Mientras salvas el futuro de la relatividad, deberás mantener vivo a tu soldado estrella. Más adelante tendrás que descubrir y matar a un espía enemigo con una camada de perros bien adiestrados. Verás que los perros son más efectivos en las distancias cortas, pero no te olvides de guardar un par para el final de la etapa. Guau.

■ **Controles**

Cruceta	Arriba, abajo, izquierda, derecha
△	Usar el menú
□	Cambiar icono
R2	Cambiar información
⊗	Seleccionar o desplazar tropas

■ **Características adicionales**
Aquí no podrás ver el fantástico modo de escaramuza, la opción de enlace para dos jugadores, la mayoría de los niveles ni la magnífica intro. Pero puedes conseguir el lote completo por 3.990 pesetas. No te quejes.

■ **Información adicional**
Con una explosiva puntuación de 9/10, merece la pena echarle un vistazo a tu *PSMag* 14 para saber más cosas sobre este juego ahora en Platinum.





***Red Alert* es un estupendo motivo para gastarte 3.990 pelas. Si no lo tienes, estás de enhorabuena.**

Total Drivin'

■ DISTRIBUIDOR **Infogrames**
■ GÉNERO **Juego de carreras**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Otro clásico en Platinum. Este juego es totalmente de carreras, como su nombre indica. Aparecen cinco tipos de coche sobre cinco tipos de terreno para correr a todo trapo. Acelera sin miramientos por las dunas de Egipto. Conduce tu propio coche de carreras al estilo de Indianápolis por circuitos de Japón y Rusia o, si lo tuyo es el traqueteo, dirígete a tierras escocesas y llévate una ración de rally. Cada estilo ofrece un nuevo reto para el futuro conductor digital. Los coches Indy te ofrecen potencia junto con un estilo de conducción elegante, pero cuando vueles por una recta, recuerda que al final hay una curva. Si prefieres la acción en lugar de la velocidad, seguro que disfrutas con las carreras en buggy, pero abróchate el cinturón y prepárate para dar saltos.

En la demo podrás jugar con una de las etapas de rally. Puesto que no se trata de un juego de rally puro y duro, el control del coche será mucho más fácil que en juegos como *McRae* o *V-Rally*. Asciende a toda máquina por las pintorescas colinas de Escocia, pero no sueñes con tener tiempo de admirar el paisaje.

■ **Controles**

Cruceta	Dirección
↑	Claxon
↓	Vista desde atrás
⊗	Velocidad
◎	Freno de mano
□	Freno
R1	Giro cerrado a la derecha
R2	Giro cerrado a la derecha

■ **Características adicionales**
Más de 40 coches y ocho equipos internacionales, cada uno con su propio estilo de conducción. 36 pistas en seis países, con obstáculos peligrosos que deberás superar, como avalanchas, lava y deslizamientos de rocas. Todo esto y, para postre, a precio Platinum. Es una locura total. ¿A qué esperas para hacerte con él? ¡Corre!

■ **Información adicional**
Recoge tu llave inglesa, retrocede hasta *PSMag* 12 y métete bajo el capó del PlayTest de *Total Drivin'*, en el que consiguió un 8/10.



***Total Drivin'* es un buen juego, y una ganga, además.**





No importa si conduces un buggy sobre arena o un coche indy sobre asfalto, *TD* te va a encantar.



Speed Freaks

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Carreras
PROGRAMA	Vídeo

Algunos lo consideran el *Mario Kart* para PlayStation, y la verdad es que esa comparación no nos hace mucha gracia. *Speed Freaks* debería estar a la altura de semejante reputación, pero no lo está. Si hay que juzgarlo por su opción multijugador, debemos admitir que es entretenida. Sin embargo, no convencen ni su jugabilidad ni su sistema de control, y en cuanto a los gráficos, son poco para lo que esperamos ya de la gris. A ver si el mes que viene podemos ofrecerte una demo jugable y lo compruebas tú solito.

Para ganar en este juego se requiere una habilidad inhumana y tácticas muy poco deportivas. Revisa tu *PSMag* para conocer más detalles sobre *Speed Freaks*. Lo encontrarás en nuestra sección de análisis.





¿Va todo sobre ruedas en el nuevo juego de carreras de Sony? Aprécialo tú mismo con este vídeo.

Prince Naseem Boxing

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador de boxeo
PROGRAMA	Vídeo



Observa lo bien que boxea el protagonista en el vídeo de *PSMag*.

Si hubiera una competición para comprobar hasta qué punto puedes engancharte a un juego, *Prince Naseem Boxing* se encontraría en la cima, junto a los mejores. Siempre y cuando te guste el boxeo... El juego consta de tres secciones: Exhibición (campeonato completo de boxeo), Versus (estilo arcade de boxeo) y Carrera Mundial (una idea nueva que te da la oportunidad de aprender todo lo necesario para ser el próximo Don King). En las partidas de Exhibición y Versus, puedes elegir entre 16 boxeadores. No obstante, en el modo Carrera Mundial, puedes escoger entre nada menos que 90.

Si te interesa la acción multijugador, no te quedarás a dos velas. Puedes competir junto con siete amigos en un campeonato de liga. Entrénate en el gimnasio personal de Naseem para perfeccionar los numerosos golpes a tu disposición. El modo de Carrera parece cosa seria. La tarea de manager no sólo abarca el entrenamiento y la definición diaria de las luchas, sino también la dieta. ¿Estarán en el menú los mordiscos en la oreja?



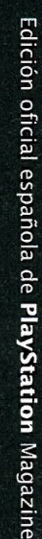
Kingsley

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Plataformas
PROGRAMA	Vídeo

En este bonito juego de plataformas, la estrella es el zorro Kingsley. Las características de este descarado lo convierten en un simpático personaje. En este juego eres el huérfano Kingsley y has de iniciar una búsqueda, removiendo cielo y tierra, en lucha por el bien común. El malvado mago roedor, que se conoce como Bad Custard conspira contra la Reina Frutal. Ha robado su libro mágico y ha empezado a lanzar atroces hechizos, que convierten a los Fieles Caballeros del reino en Caballeros Oscuros. Nuestro zorruno héroe se ha comprometido a salvar al desesperado Reino Frutal. Estamos seguros de que considerarás a Kingsley más divertido que tu frutero habitual y no un juego del que mofarse.



***Kingsley* adopta la típica lucha del bien contra el mal y la adorna con motivos frutales.**



EL MES QUE VIENE

DINO CRISIS

EL EQUIPO CREADOR DE LA SAGA *RESIDENT EVIL* SE PASEA POR LA PREHISTORIA PARA TRAERNOS OTRA INOLVIDABLE PESADILLA. TERRORÍFICO...

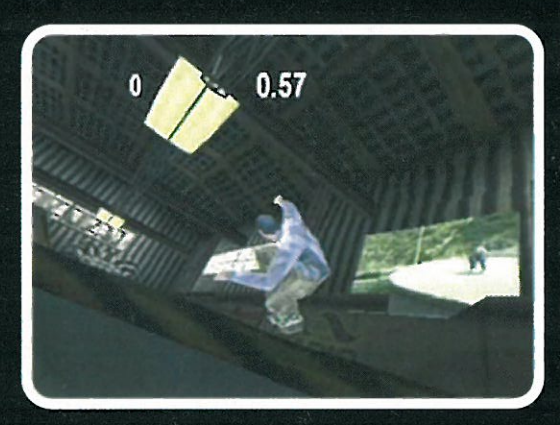
MISSION: IMPOSSIBLE

¿QUÉ SERÁ DE NUESTRO ETHAN? ¿SUCUMBIRÁ A LOS ENCANTOS DE LA CONVERSIÓN FÁCIL? ¿O LIMPIARÁ SU NOMBRE TRAS EL ESCÁNDALO N64?

EXPEDIENTE X

«MULDER, NO TENEMOS ALTERNATIVA: LOS AGENTES DE *PSMAG* PRETENDEN DESENMASCARARNOS. ¡DEBEMOS EVITARLO!»

Y ADEMÁS...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

ROAD RASH: UNCHAINED, TONY HAWK'S PRO SKATER, TRICK'N SNOWBOARDER, XENA, ESTO ES FÚTBOL, FEAR FACTOR, PUCHICARAT, RAT ATTACK, SLED STORM Y MUCHOS OTROS.

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

¡Cinco estupendos lotes de tres juegazos Platinum. Apunta:

Gran Turismo, Final Fantasy VII y Formula 1 '97.

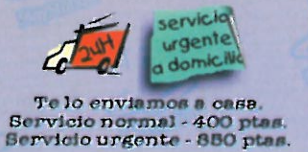
Aprovecha para darle vacaciones a tu preciada consola, porque si te haces con ellos no la dejarás descansar ni un instante.







Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es



Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



GameSHOP

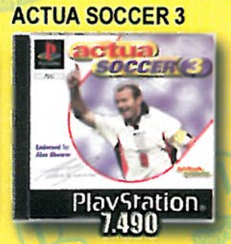
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

ABE'S EXODDUS – 8.490

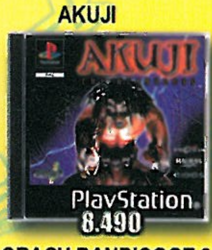


ACTUA ICE HOCKEY – 7.490

ACTUA SOCCER 3 – 7.490



AKUJI – 8.490



ALL STAR TENNIS '99 – 7.490



ASTERIX – 7.490



BICHOS – 7.990



C & C RETALIATION – 7.490



CIVILIZATION II – 8.490



COOLBOARDERS 3 – 7.990



CRASH BANDICOOT 3 – 7.990



D.N.TIME TO KILL – 7.490



FIFA '99 – 7.490



GEX – 8.490



FORMULA 1 98 – 7.990



GUARDIAN'S CRUSADE – 8.490



HARDEDGE – 7.490



I.S.SOCCER 98 – 8.490



LIBEROGRANDE – 7.490



MARVEL VS STREET F. – 7.490



MEDIEVIL – 7.990



MEGA MAN LEGENDS – 7.990



MEGAMAN X4 – 7.490



METAL GEAR SOLID – 8.490



MORTAL KOMBAT 4 – 8.490



MOTO RACER – 7.490



NASCAR '99 – 7.490



NBA LIVE '99 – 7.490



NEED FOR SPEED – 7.990



NFL XTREME – 7.990



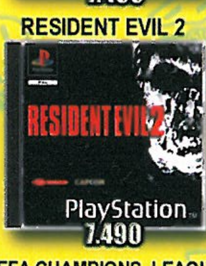
PRO BOARDER – 7.490



R-TYPE DELTA – 6.990



RESIDENT EVIL 2 – 7.490



RIDGE RACER TYPE 4 – 7.990



RUNNING WILD – 7.990



T'AI FU – 8.490



TEKKEN 3 – 7.990



TOCA TOURING CAR 2 – 8.490



TOMB RAIDER III – 8.490



UEFA CHAMPIONS LEAGUE – 7.490

VIVA FOOTBALL – 6.490

X-MEN VS STREET FIGHTER – 7.490

PLATINUM

BATMAN & ROBIN – 3.990



BLOODY ROAR – 3.990

CONSTRUCTOR – 3.990

CRASH BANDICOT 2 – 3.490

FORMULA 1 '97 – 3.490

RAYMAN – 2.990



RESIDENT EVIL – 3.990



BLOODY ROAR – 3.990



SOUL BLADE – 3.490



SUPER CROSS '98 – 3.990

GRAN TURISMO – 3.490



F.FANTASY VII – 3.490



COLIN McRAE RALLY – 3.990





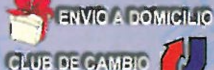
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS




CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS




*Oferta limitada para las 100 primeras reservas

Haz tu reserva de BUGS BUNNY ó V-RALLY 2 ...

... y elige uno de estos juegos de REGALO

SILENT HILL

PlayStation

8.490

SOUL REAVER

PlayStation

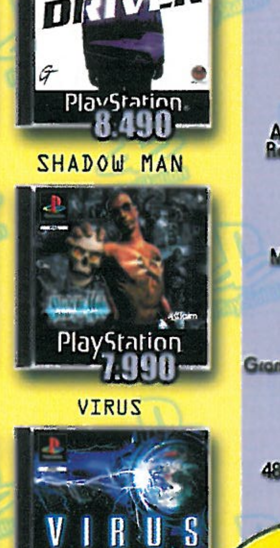
8.490







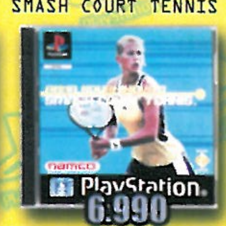


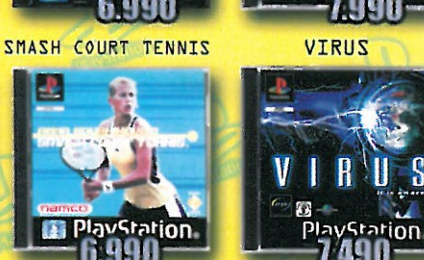












3'60	APE ESCAPE	ATTACK SAUCERMAN	WF ACTITUDE	AIRONAUTS	BLOODY ROAR 2
7.490	7.990	6.990	7.990	8.490	7.490
BOMBERMAN F. RACING	CAPCON GENERATIONS	CASTROL HONDA	CROC 2 + Memory	DARKSTALKERS 3	DRIVERS
7.490	7.490	8.490	7.490	7.490	8.490
DINO CRISIS	KKND	OMEGA BOOST	NO FEAR:MOUNTAIN BIKING	POINT BLANK 2	SHADOW MAN
7.990	7.490	6.990	8.490	6.990	7.990
SPORTS CAR GT	S.F.ALPHA 3	SPEED FREAKS	SYPHON FILTER	SMASH COURT TENNIS	VIRUS
8.490	7.490	7.990	7.990	6.990	7.490

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cadiz
Tlf.: 956.22.04.00

GUIPUZCOA
Trueba, 13
20001 - San Sebastián
Tlf.: 943.32.29.49

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46

TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________

Apellidos: ____________

Dirección: ____________

Población: ____________

Código postal: ____________ Provincia: ____________

Fecha de nacimiento: ____________

Telefono: ____________

Email: ____________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — Edición Oficial Española

PlayStation Básico — Edición Oficial Española

TOP JUEGOS







PC FORMAT

PSM

64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

MUNDO GAMES

¡¡HAZ TU PEDIDO!!
91 433 16 44



DRIVER 7.990



BLOODY ROAR 2 7.990

TIME CRISIS + PISTOLA 6.990

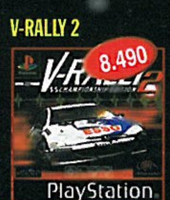


RIDGE RACER TYPE 4 7.490


BUGS BUNNY 7.990

STREET FIGHTER ALFA 3 7.990

SYPHON FILTER 7.990


V-RALLY 2 8.490


MALETA + MANDO + MEMORY 3.990


MEMORY 1MB 1.690


CABLE RGB 1.790


CABLE RFU 1.990


JOYPAD XTREME 1.790

JOYPAD DOMINIUM 1.690


BIOGUN DOMINIUM 3.990
compatible con vibración


LIGHT GUN XTREME 3.990
compatible con vibración

DUAL SHOCK 3.990

CABLE RGB AV 1.890

NUESTRAS TIENDAS



PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)

VILANOVA I GELTRU (BARCELONA) Avd. del Garraf 22 (Tel.: 93 814 55 28)

MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)

MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)




MADRID Mayor 4, 2º12 (91 522 32 99)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)



PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)

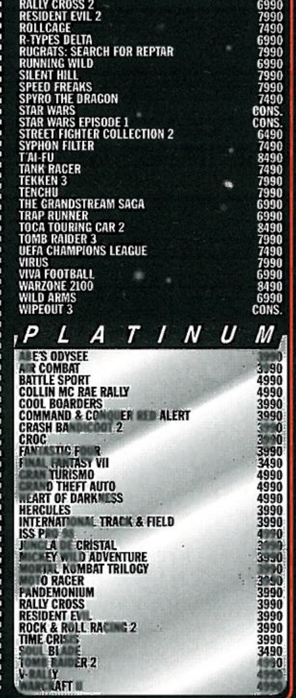
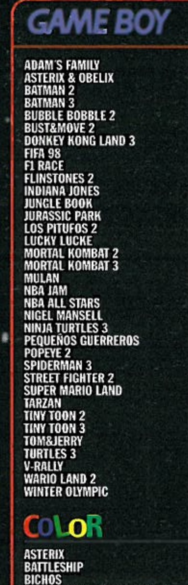
CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)

VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

FIGUERES Sant Josep 15

ZARAGOZA Dir. Lozano Monzón 9 (976 25 60 81)

ALMERÍA Federico Gª Lorca 119


PlayStation

360°	7490
ACTUA POOL	7490
AKUJI THE HEARTLESS	8490
ALIEN RESURRECTION	CONS.
ALUNDRA	7490
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH C. TENNIS	6990
APE ESCAPE	7990
APOCALYPSIS	8490
ASTERIX	7490
ATLANTIS	6990
ATTACK SOURCEMAN	6990
BICHOS	7990
BLAZE & BLADE	8490
BLOOD LINES	6990
BLOODY ROAR 2	7990
BOMBERMAN WORLD	5490
BUGS BUNNY LOST IN TIME	7990
BUST & GROOVE	7490
CIVILIZATION 2	8490
COOL BOARDERS 3	7990
CRASH BANDICOOT 3	7990
CROC 2	7490
DARK STALKERS	7490
DARK OMEN	5990
DIVER'S DREAM	7490
DUKE NUKEM TIME TO KILL	7490
EVIL ZONE	7990
FIFA 99	7490
FORMULA 1 98	5990
GEX 3D: DEEP COVER GECKO	8490
GUARDIAN CRUSADER	8490
GUARDIAN OF DARKNESS	CONS.
HARD EDGE	7490
HONDA SUPER BIKE	8490
KAGARO DECEPTION 2	CONS.
KENSEY SACRED	7990
KKND KROSSFIRE	7490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL D.	8490
LEGEND	8490
LEGEND OF KARTIA	CONS.
MARVEL HEROES vs STREET FIGHTER	7490
MEDIEVIL	7990
MEGAMAN LEGEND	6990
METAL GEAR SOLID	7990
MONACO GRAND PRIX	7490
MONKEY HERO	7990
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
NBA PRO 99	6990
NEED FOR SPEED 4	7990
NEWMAN HAAS RACING	7490
ODT	5990
OMEGA BOOST	6990
POCKET FIGHTER	7490
POPULOUS 3: EL PRINCIPIO	7990
PRO BOARDERS	7490
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	7490
QUAKE 2	CONS.
RACING SIMULATION 2	CONS.

PlayStation

RALLY CROSS 2	6990
RESIDENT EVIL 2	7990
ROLLCAGE	7490
R-TYPES DELTA	6990
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	7990
RUNNING WILD	6990
SILENT HILL	7990
SPEED FREAKS	7990
SPYRO THE DRAGON	7490
STAR WARS	CONS.
STAR WARS EPISODE 1	CONS.
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6490
SYPHON FILTER	7490
T'AI-FU	8490
TANK RACER	7490
TEKKEN 3	7990
TENCHU	7990
THE GRANDSTREAM SAGA	6990
TRAP RUNNER	6990
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMB RAIDER 3	7990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	7490
VIRUS	7990
VIVA FOOTBALL	6990
WARZONE 2100	8490
WILD ARMS	6990
WIPEOUT 3	CONS.

PLATINUM

ABE'S ODYSEE	3990
AIR COMBAT	3990
BATTLE SPORT	4990
COLLIN MC RAE RALLY	4990
COOL BOARDERS	3990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3990
CRASH BANDICOOT 2	3990
CROC	3990
FANTASTIC FOUR	3990
FINAL FANTASY VII	3490
GRAN TURISMO	4990
GRAND THEFT AUTO	4990
HEART OF DARKNESS	4990
HERCULES	3990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3990
ISS PRO 98	4990
JUNGLA DE CRISTAL	3990
MICKEY WILD ADVENTURE	3990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3990
MOTO RACER	3990
PANDEMONIUM	3990
RALLY CROSS	3990
RESIDENT EVIL	3990
ROCK & ROLL RACING 2	3990
TIME CRISIS	3990
SOUL BLADE	3490
TOMB RAIDER 2	4990
V-RALLY	4990
WARCRAFT II	4990

GAME BOY

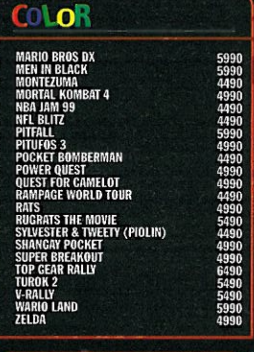
ADAM'S FAMILY	2490
ASTERIX & OBELIX	3990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	2990
BUBBLE BOBBLE 2	3490
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
FIFA 98	3990
F1 RACE	2890
FLINSTONES 2	3490
INDIANA JONES	3490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LOS PITUFOS 2	4490
LUCKY LUCKE	4990
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	3990
MULAN	4490
NBA JAM	2990
NBA ALL STARS	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
PEQUEÑOS GUERREROS	4490
POPEYE 2	2990
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	3990
SUPER MARIO LAND	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TURTLES 3	3990
V-RALLY	4490
WARIO LAND 2	4490
WINTER OLYMPIC	3490

COLOR

ASTERIX	5490
BATTLESHIP	4490
BICHOS	5490
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4990
BUG'S BUNNY CRAZY CASTLE	4490
BUST & MOVE 4	CONS.
CARROT CRAZY	3990
CENTRIPEDE	4490
CONKER	5990
F1 WORLD GRAND PRIX	5990
FROGGER	4490
GEX GECKO	5990
G&W GALLERY 2 (MARIO 6)	4490
INT. SUPER STAR SOCCER 99	4990
KLUSTAR	4990
LEGEND OF RIVER	5990
LUCKY LUCKE	5490

COLOR

MARIO BROS DX	5990
MEN IN BLACK	5990
MONTEZUMA	4490
MORTAL KOMBAT 4	4990
NBA JAM 99	4490
NFL BLITZ	4490
PITFALL	5990
PITUFOS 3	4990
POCKET BOMBERMAN	4490
POWER QUEST	4990
QUEST FOR CAMELOT	4990
RAMPAGE WORLD TOUR	4490
RATS	4990
RUGRATS THE MOVIE	5490
SYLVESTER & TWEETY (PIOLIN)	4490
SHANGAY POCKET	4990
SUPER BREAKOUT	4990
TOP GEAR RALLY	6490
TUROK 2	5490
V-RALLY	5490
WARIO LAND	5990
ZELDA	4990




CONSOLAS

GAME BOY COLOR + JUEGO	11990
GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22490
PLAY+2ºMANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

ACCESORIOS

PSX EXTENSION CABLE XTREME	990
PSX MEMORY CARD 8MB XTREME	3990
PSX LINK CABLE XTREME	1490
PSX MULTITAP	3990
PSX TIME PISTOL	3990
ACTION REPLAY: MEMORY +SCAPAL+ TRUCOS PSX	3990
DUAL SHOCK SONY	4990
GAMEBOY ALIMENTADOR / POCKET	1290
GAMEBOY LUPA LUZ POCKET	1290
GAMEBOY CAMARA	7990
GAMEBOY IMPRESORA	9490





FORCE RACING WHEEL MadCatz
con vibración
8.990

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Pedidos inferiores a 3.000 pts. el coste del envio será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: .... **DIRECCION:** ....
.... **POBLACION:** .... **PROVINCIA:** ....
CP: .... **TEL:** .... **CONSOLA:** ....

Título 1: ____________ (______ ptas) Título 2: ____________ (______ ptas)

Título 3: ____________ (______ ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA









1.990










Las genuinas pegatinas MEGASTICK están fabricadas en plástico semi-rígido de PVC brillante de alta calidad. Son removibles, intercambiables y coleccionables. Tenemos muchos más modelos. **Distribuido por 3G GAMES.**

Artículo patentado y registrado por 3G GAMES

LIBERA 100 (Agosto)

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY
TODOS LO DICEN:







FANATEC
SPEEDSTER



El volante de los coches no es de plástico.
¿Y el de tu Play?

- ✔ eje y carcasa metálicos.
- ✔ palanca de cambio de aluminio.
- ✔ volante recubierto de caucho.
- ✔ mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- ✔ pedales antideslizantes.
- ✔ modos digital y analógico.
- ✔ 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- ✔ fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: www.ardistel.com

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.



PRO CARRY CASE

¡No te prives en vacaciones! Maletin de transporte para tu Play, juegos y accesorios favoritos.



PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !



PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.

ESTAN DE ACUERDO:

PlayStation Magazine

PLANET STATION

Play manía



AVENGER PRO:
Pistola con pedal y retroceso.



Nuestros accesorios están clasificados ¡¡¡ DE BUENOS A EXCELENTES !!!

MEMORIAS DE 1, 2 y 4 Mb.
sin compresion de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.



C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: www.ardistel.com

START GAMES

COMPRA - VENTA Y CAMBIO

DE CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, CD´S DE MÚSICA Y PELÍCULAS EN DVD

ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN









E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF 670595965

REPARAMOS TODO TIPO DE CD´S Y DVD RAYADOS

PlayStation Dual Shock 19.990

CONTROLLER 2.100

DUAL SHOCK COMPATIBLE 3.800







DUAL SHOCK SONY 4.500



ACTION REPLAY 4.990



MEMORY CARD 2.100



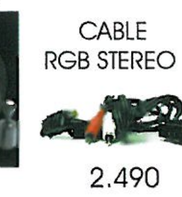
METAL GEAR SOLID 7.990



VOLANTE MAD CATZ CON VIBRACIÓN 9.990



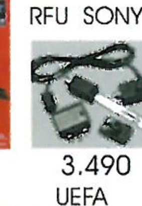
CABLE RGB STEREO 2.490



RFU ADAPTADOR CABLE ANTENA 2.490



RFU SONY 3.490





TAI FU 7.990

BICHOS 7.490

SYPHON FILTER 7.490

RUGRATS 7.990

BREATH OF FIRE 3 6.990

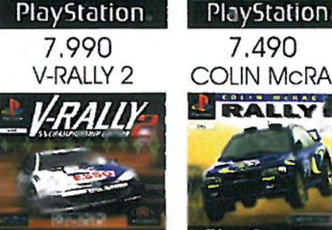
FIFA 99 6.990

MEDIEVIL 7.490

UEFA 6.990

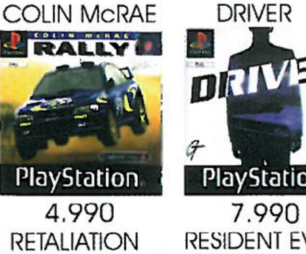
HARD EDGE 6.990

V-RALLY 2 8.490





COLIN McRAE 4.990



DRIVER 7.990



CIVILIZATION II 7.990



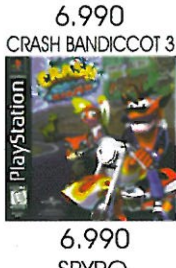


COOL BOARDERS 3 6.990





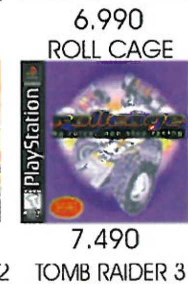
CRASH BANDICCOT 3 6.990



APE ESCAPE 7.490



ROLL CAGE 7.490



MONKEY HERO 6.990



SOUL REAVER 7.990



RETALIATION 6.990



RESIDENT EVIL 2 7.490



IISSPRO98 7.990



BUGS BUNNY 7.990



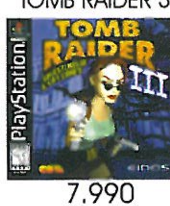
SPYRO 6.990



TOURING CARS 2 7.990



TOMB RAIDER 3 7.990



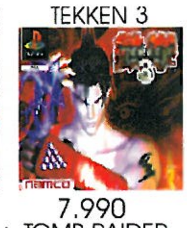
EXODDUS 7.990



MOTO RACER 2 6.990



TEKKEN 3 7.990



ASTERIX 6.990



NEED FOR SPEED 4 7.990



DARK STALKER 3 7.490



LUCKY LUKE 7.490



RIDGE RACER 4 7.490



GEX 3D GECKO 7.990

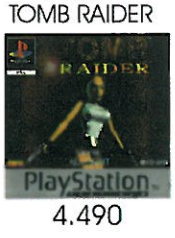


BLOODY ROAR 7.490



MICKEY WILD ADV 3.490

TOMB RAIDER 4.490



ISS PRO 3.490



ABE´S ODDYSEE 3.990



ALIEN TRILOGY 3.990



TOMB RAIDER II 4.990



HERCULES 3.490



STREET FIGHTER 3 7.490



GRAN TURISMO 3.490



TUS TIENDAS START GAMES EN:

JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)

BONO GUARNER, 10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE

POR TRASLADO NUEVA
APERTURA EN SEPTIEMBRE
ELCHE (ALICANTE)

ENTENZA,22
tlf-96.5525104
ALCOY(ALICANTE)

FAX 965389189

EN ELDA GAME BANK MAQUINA DE ALQUILER LAS 24 HORAS. VIDEOJUEGOS. PELÍCULAS EN DVD Y CD´S DE MÚSICA

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER

20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB) 5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490







CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.990

C. PAD INTERACT BARRACUDA 2.990



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)

C. PAD MAD CATZ WIRELESS 7.990



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990



CONTROLLER 2.100 (GRIS, NEGRO)



CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)

DEXDRIVE INTERACT 5.900

JAM!! 9.990



JOYSTICK ANALOG 9.900



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990



LINK CABLE 3.500

LINK CABLE LOGIC 3 1.490

MALETIN CONSOLE CASE 3.200



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)

MEMORY CARD SONY 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)

MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT 3.250



MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



MULTI TAP 4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900

PISTOLA G-CON 45 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT 8.990



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT 7.990



RF ADAPTER PERFORMANCE 2.290

RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2 11.990



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990 (REGALO MANDO CHALLENGER)



V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 9.990

IVA INCLUIDO

A CORUÑA
- A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
- Alicante
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía. L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
- Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
- Palma de Mallorca
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
- Barcelona
  - C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- Badalona
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
- Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
- Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
- Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
- C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
- Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- Madrid
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 NUEVA DIRECCIÓN
- Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- Sevilla
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

VALENCIA
- Valencia
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- Zaragoza
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono

902·17·18·19

pedidos por internet



www.centromail.es

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS
BALEARES 1.000 PTAS.







Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990



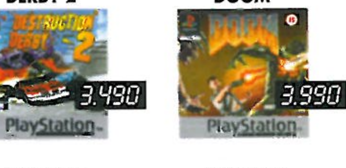





Juego	Precio
BROKEN HELIX	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490





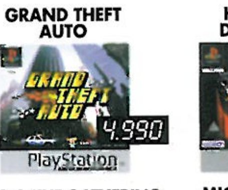
Juego	Precio
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990








Juego	Precio
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490






Juego	Precio
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990









Juego	Precio
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990







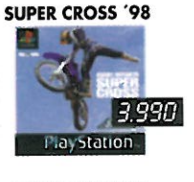





Juego	Precio
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490







Juego	Precio
ROAD RASH	3.990
SHADOW GUNNER	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS '98	3.990
TEKKEN	3.490









Juego	Precio
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490






Juego	Precio
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990



CENTRO MAIL

NOVEDADES



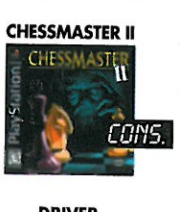
www.centromail.es






































Juego	Precio
360 THREE SIXTY	7.490
AIRONAUTS	CONS.
ALL STAR TENNIS '99	7.490
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	6.990
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CAPCOM GENERATIONS	CONS.
CARMAGEDDON	CONS.
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	CONS.
CHESSMASTER II	CONS.
CIVILIZATION II	8.490
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.490
DREAMS	7.490
DRIVER	8.490
EVILZONE	7.990
FIFA '99	6.990
GUARDIAN'S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
METAL GEAR SOLID	8.990
MONKEY HERO	8.490
NBA LIVE '99	7.490
NBA PRO '99	7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	CONS.
OMEGA BOOST	6.990
POINT BLANK 2	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
PRINCE NASEEM BOXING	CONS.
R-TYPE DELTA	6.990
RC STUNT COPTER	CONS.
RE-VOLT	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	8.490
SHADOWMAN (CAMISETA DE REGALO)	7.490
SILENT HILL	8.990
SPEED FREAKS	7.990
SPORTS CAR GT	7.490
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
SYPHON FILTER	7.990
T'AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TOCA TOURING CARS 2	7.490
TOMB RAIDER III	7.490
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
V-RALLLY 2	8.990
VIRUS	7.490
VIVA FOOTBALL	5.990
WING OVER 2	8.490
WWF ATTITUDE	7.490



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71 80 79
FAX 965 70 38 35

...NO BUSQUES MÁS... TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO... NO BUS





SHADOWMAN
Siente el poder de la magia negra.

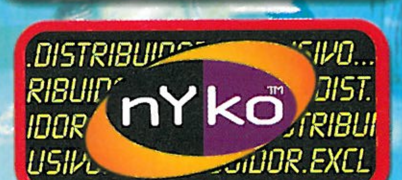


CONSOLA DUAL SHOCK + MANDO 20.990 ptas.
OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.



STAR WARS
EPISODIO 1
La amenaza fantasma

MISSION IMPOSSIBLE
EN PSX!







CROC 2
Vuelve con nuevas aventuras

SOUL REAVER
LEGACY OF KAIN
Te devorará el alma





- Vibración para juegos compatibles.
- Control sensibilidad.
- Analogo/digital
- Fácilmente acoplable a la mesa
- Pedales separados. • LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.



serie PLATINUM
RESIDENT EVIL 2
TEKKEN 3
MEDIEVIL

BUSCA tu tienda MGK mas cercana

ALICANTE
- ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - PROXIMAMENTE
- TORREVIEJA: Pza. Mig. Hernández, 2 - Tel. 965 70 49 83

ALMERIA
- ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS
- OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ
- MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72

BALEARES
- IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01

MALLORCA
- MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
- Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
- Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
- C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
- TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54

STA. Mª DE PALAUTORDERA:
- C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54

BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
- C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
- CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42

BLANES
- C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84

CACERES
- PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 Tel. 927 22 37 74

CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
- C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27

CORDOBA ★
- Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 46 12

GRANADA
- Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21

HUELVA
- Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
- ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
- LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 - Finca España Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
- P. DE ROSARIO: C/. 23 Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56

LANZAROTE
- ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05

LA CORUÑA
- C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42

NARON
- Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03

LLEIDA
- Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64

LUGO
- C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83

MONFORTE DE LEMOS:
- C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69

MADRID
COLLADO VILLALBA:
- Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05

MURCIA ★
- C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
- Pza. Cruz Roja, 3 - Tel. 968 22 37 74

MAZARRON:
- Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50

CARTAGENA:
- Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67

SAN SEBASTIAN
- Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
- Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
- EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87

SEVILLA ★
- ECIJA: C/. Arroyo, 9 - Tel. 954 83 03 05

TARRAGONA ★
- C/. Mallorca, 37 bajo dcha. - Tel. 977 25 29 06

VALENCIA
- ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22

VIZCAYA
- SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16

★ - NUEVA TIENDA





¡UNETE AL CLUB!
con tu primera compra te hacemos socio de nuestro club - y te obsequiamos con un estupendo regalo!

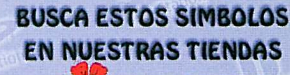
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA? M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Franquicia **965 71 71 27**

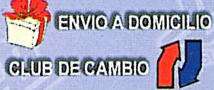


CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269







Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

19.900 playstation + dual shock +disco demo

22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1Mb. + disco demo

23.990 playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo





volante mad catz duo shock **9.990**

volante speedster **15.990**



volante dual force **12.490**

pistola assassin **8.990**

ASSASSIN AUTOMATIC HANDGUN

pistola avenger pro **7.990**

pack perifericos **4.990**





cd case **2.500**

dual shock **4.500**

control pad **2.100**

duo shock **3.990**
ROJO
TRANSPARENTE
AMARILLO
VERDE
AZUL
NEGRO

devastator **3.990**

visionpad **1.790**

memory card 30 bloq. **2.790**

memory card blaze **1.790**



memory card sony **2.100**

NEGRA	ROJA
BLANCA	TRANSPARENTE
GRANATE	AMARILLA
AZUL	VERDE
GRIS OSCURO	NARANJA

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00

GUIPUZCOA
Trueba, 13
20001 - San Sebastián
Tlf.: 943.32.29.49

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46

TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944.47.87.75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967 505 226

¿UN JUEGO DE NIÑOS?



Speed Freaks.
Prepárate para la carrera de karts definitiva.



